GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

# K

CD-ROM
PC
AMIGA
3DO
MACIN
CD3
+ I

Anno VII n. 3 -MARZO 1995 - L. 5.500

## DARK FORCES
ALL'ASSALTO DELLA MORTE NERA

## BIG RED ADVENTURE
Risate all'ombra del Cremlino

# STARGATE
UN VIAGGIO OLTRE LE STELLE

STARGATE • STARGATE • STARGATE

ISSN 1122-1313
50003
9 771122 131002

RECENSIONI
• DARK FORCES • EPIC PINBALL
• BODY COUNT • BLOODNET • WOLF
• MENZOBERRANZAN • DISCWORLD
• HERETIC • CYCLONES • SKELETON KREW
• SUPERKARTS • MUTANT RAMPAGE
• DESCENT • BIG RED ADVENTURE • GADGET
• ALONE IN THE DARK III • CRIME PATROL

TNT
REBEL ASSAULT
MAGIC CARPET
UFO ENEMY UNKNOWN

## DOOMMANIA
LA SAGA DELLO SPARATUTTO PIU' FAMOSO DEL MONDO

Pubblicazione mensile - Spedizione in abbonamento postale 50% - MI - CMP Roserio

# THE TOP GAMES

NO PIRACY

ESTOTE PARATI

# QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

## AMIGA

| | AMIGA 500 | AMIGA 1200 |
|---|---|---|
| A-TRAIN+CONSTRUCTION SET | 39000 | |
| ADDAMS FAMILY | 35000 | |
| ADVANTAGE TENNIS | 79900 | |
| ALADDIN | 69000 | 79900 |
| ALFRED THE CHICKEN (IL POLLO) | | 59900 |
| ALIEN BREED 2 | 69900 | 79000 |
| ALIEN BREED SPECIAL EDITION | 39000 | |
| AMBERMOON | 79900 | |
| AMBERSTAR | 69900 | |
| APOCALYPSE | 59900 | |
| ARABIAN NIGHTS | telef. | |
| ASSASSIN SPECIAL EDITION | 39000 | |
| B17 (BUDGET EDITION) | 49000 | |
| BANSHEE | | 69900 |
| BATTLE OF BRITAIN | 79900 | |
| BATTLECHESS II | 59900 | |
| BENEATH A STEEL SKY | 99900 | |
| BENEFACTOR | telef. | |
| BEST OF THE BEST | telef. | |
| BILL'S TOMATO GAME | 59900 | |
| BLOODNET | 79900 | 89900 |
| BODY BLOWS 2 | 79900 | 79900 |
| BRIAN THE LION | 79900 | |
| BRUTAL FOOTBALL | 59000 | telef. |
| BUBBA'N'STIX | 69900 | |
| BUMP'N'BURN | 69900 | telef. |
| BURNING RUBBER | 59900 | 59900 |
| BURNTIME | 59900 | 59900 |
| CANNON FODDER | 69900 | |
| CANNON FODDER II | 69000 | |
| CHAMPIONSHIP MANAGER '93 -'94 | 69900 | |
| CHAOS ENGINE | 69900 | 59900 |
| CIVILIZATION | 109900 | 99900 |
| CLOCKWISER | | 49900 |
| CLUB FOOTBALL "THE MANAGER" | 59900 | |
| COMBAT CLASSICS 3 | 79000 | |
| COOL SPOT | 69900 | |
| COSMIC SPACEHEAD | 59900 | |
| CRYSTAL DRAGON | 69900 | |
| CURSE OF ENCHANTIA 2 | telef. | |
| CYBER PUNK | 59000 | |
| DARKMERE | 69900 | |
| DARKSEED | telef. | |
| DAWN PATROL | 79900 | |
| DENNIS | 59000 | 69000 |
| DESERT STRIKE | 29000 | |
| DETROIT | 79900 | |
| DRAGONSTONE | 79900 | |
| DREAMWEB | 79900 | 79000 |
| DUNE II | 89900 | |
| ELFMANIA | 69900 | |
| EMBRYO | 69900 | |
| EUROPEAN CHAMPIONS | 59900 | |
| F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION) | 39900 | |
| F117A NIGHTHAWK | 39000 | |
| FANTASTIC DIZZY | 59000 | |
| FIELDS OF GLORY | 89900 | 89900 |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER | 89900 | |
| FLAG | telef. | |
| FLY HARDER | 39900 | |
| FOOTBALL GLORY | 69900 | 69000 |
| FORMULA 1 | 59900 | |
| FRONTIER - ELITE II | 79900 | |
| GEAR WORKS | 39900 | |
| GENESIA | 79900 | |
| GLOBDULE | 59900 | |
| GOBLINS III | 89900 | |
| GUARDIAN | | 69000 |
| GUNSHIP 2000 | 39000 | 89900 |
| HARPOON 1.2.1 | 89900 | |
| HEIMDALL II | 79900 | 79900 |
| HIRED GUNS | 79900 | |
| HUMAN RACE | telef. | |
| IMPOSSIBLE MISSION 2025 | 89900 | 89900 |
| INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS | 119900 | |
| INNOCENT UNTIL CAUGHT | 99900 | |
| ISHAR 3 | telef. | 79000 |
| JAMES POND III | | 69900 |
| JET STRIKE | | 69900 |
| JOHN MADDEN FOOTBALL | 59000 | |
| JUNGLE STRIKE | 69900 | 69900 |
| JURASSIC PARK | 59900 | 59900 |
| K240 | 69900 | |
| KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE | 59900 | 69900 |
| KID CHAOS | 59900 | |
| KING'S QUEST VI | telef. | |
| KING'S TABLE | 79900 | |
| KINGMAKER | 89900 | |
| LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE | 59900 | |
| LAST ACTION HERO | 69900 | |
| LEGACY OF SORASIL | 59900 | |
| LEMMINGS III (ALL NEW WORLD) | 69000 | |
| LETHAL WEAPON | 39900 | |
| LITIL DIVIL | telef. | |
| LIVING PINBALL | telef. | |
| LORDS OF THE REALM | 89900 | 89900 |
| MAGIC BOY | 59900 | |
| MANCHESTER UNITED PR.L.CH. | 69900 | |
| METAMORPHOSIS | telef. | |
| MICROMACHINES | 59000 | |
| MONKEY ISLAND | 79900 | |
| MONKEY ISLAND 2 | 119900 | |
| MORPH | 59900 | 69000 |
| MORTAL KOMBAT 2 | 69000 | |
| MR BLOBBY | 49900 | |
| MR NUTZ | 49900 | |
| NAUGHTY ONES | 69900 | 69900 |
| NICKY 2 | telef. | |
| NIGHT SHIFT | 79900 | |
| OUT TO LUNCH | | 69900 |
| OVERLORD | 99900 | |
| PERIHELION | 79900 | |
| PGA EUROPEAN TOUR | 59900 | 69900 |
| PINBALL FANTASY | | 69000 |
| PINKIE | 69900 | |
| PLANET FOOTBALL | 79900 | |
| PLAYER MANAGER | telef. | |
| POWERDRIVE | 69000 | |
| PREMIER MANAGER 2 | 69900 | |
| PREMIER MANAGER 3 | 59000 | 59000 |
| PRIME MOVER | 79900 | |
| PUGGSY | 79900 | |
| PUTTY SQUAD | telef. | |
| QUIK | 59900 | |
| RALLY CHAMPIONSHIP | 69900 | 69900 |
| RETEE 2 | 59900 | |
| REUNION | 79000 | 79000 |
| RISE OF THE ROBOTS | 89900 | 99900 |
| RUFF & TUMBLE | 59900 | |
| RYDER CUP | telef. | 59000 |
| SABRE TEAM | | 69000 |
| SECOND SAMURAI | | 79900 |
| SEEK AND DESTROY | 49900 | |
| SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION | 49900 | |
| SENSIBLE WORLD OF SOCCER | 79900 | |
| SEVENTH SWORD OF MENDOR | telef. | |
| SHADOW FIGHTER | 69000 | |
| SHADOW WORLDS | 29900 | |
| SHAQ-FU | 49900 | 69900 |
| SIERRA SOCCER | 79900 | |
| SILLY PUTTY 2 | | telef. |
| SIM CITY 2000 | | 79000 |
| SIM LIFE | 39000 | 39000 |
| SIMON THE SORCERER - IL MAGO - | 89900 | 99000 |
| SIMON THE SORCERER II | telef. | |
| SKELETON KREW | telef. | 89900 |
| SKIDMARKS | 59900 | |
| SOCCER SUPER STARS | 89900 | 89900 |
| SPEEDBALL 2 | 39000 | |
| STAR FLIGHT II | 69900 | |
| STRATEGO | 69900 | |
| STREET FIGHTER 2 | 39000 | |
| SUBWARS 2050 | | 89900 |
| SUPER STARDUST | | 79900 |
| SUPER STREET FIGHTER 2 | telef. | |
| SUPERFROG | 79900 | |
| SYNDICATE | 119900 | |
| T-RACER | telef. | |
| T.F.X. | telef. | |
| TACTICAL MANAGER | 59900 | |
| TEAM 17 COLLECTION VOL.1 | 99900 | |
| TENSAI | telef. | |
| TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME | 59900 | |
| THE CLUE | 69900 | 69900 |
| THE LION KING | | 79900 |
| THE SETTLERS | 89900 | |
| THEATRE OF DEATH | 79900 | |
| THEME PARK | 99000 | 99900 |
| TOP GEAR 2 | 59000 | 59000 |
| TORNADO | 69900 | 89000 |
| TOTAL CARNAGE | 69900 | 69900 |
| TOWER ASSAULT | 49900 | 49900 |
| TRADERS | telef. | |
| TRAPS'N'TREASURE | telef. | |
| TROLLS | 39000 | 39000 |
| TURBO TRAX | telef. | |
| TURNING POINTS | 79900 | |
| UFO | 79900 | 79900 |
| UNIVERSE | 79900 | |
| URIDIUM 2 | 69900 | |
| VALHALLA | telef. | |
| VITAL LIGHT | 69900 | |
| WALKER | 69900 | |
| WATERWORLD | telef. | |
| WEMBLEY SOCCER | | telef. |
| WHIZZ | 69900 | 69900 |
| WILD CUP SOCCER | 55000 | |
| WIZ'N'LIZ | 69900 | |
| WIZKID | 39000 | |
| WONDER DOG | 49900 | |
| WORLD CUP USA 94 | 79900 | |
| ZEEWOLF | 69000 | |
| ZONE WARRIOR | 49900 | |
| ZONKED | 59900 | |
| ZOOL 2 | 59900 | |

## AMIGA CD32™

| | |
|---|---|
| ALIEN BREED SP.EDIT. + QWAK | 59000 |
| AMERICAN FOOTBALL | 69900 |
| ARCADE POOL | 39900 |
| BANSHEE | 69900 |
| BATTLECHESS | 69900 |
| BATTLECHESS ENHANCED | 69900 |
| BATTLETOADS | 59900 |
| BEAVERS | 69900 |
| BRIAN THE LION | 49900 |
| BUBBA'N'STIX | 59900 |
| BUBBLE AND SQUEAK | 69900 |
| BUMP'N'BURN | 69900 |
| CANNON FODDER | 69900 |
| CAPTIVE 2/LIBERATION | 79900 |
| CASTLES II | 69900 |
| CHAMBERS OF SHAOLIN | 49000 |
| CHAOS ENGINE | 69900 |
| CHUCK ROCK | 49900 |
| CYBERWAR | telef. |
| D/GENERATION | 59900 |
| DANGEROUS STREETS | 49900 |
| DARKSEED | 79900 |
| DEEP CORE | 69900 |
| DENNIS | 49900 |
| DISPOSABLE HERO | 69900 |
| DRAGONSTONE | 79900 |
| EXTRACTORS | 69900 |
| FIELDS OF GLORY | 89900 |
| FIRE FORCE | 69900 |
| FLINK | telef. |
| FRONTIER - ELITE II | 69900 |
| FURY OF THE FURRIES | 79900 |
| GUARDIAN | 69900 |
| GUNSHIP 2000 | 79900 |
| HEIMDALL II | 69900 |
| IMPOSSIBLE MISSION 2025 | 69900 |
| INFERNO | telef. |
| INTERNATIONAL KARATE PLUS | 49900 |
| JAMBALA | 59900 |
| JAMES POND III | 79900 |
| JET STRIKE | 59900 |
| JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL | 43000 |
| JUNGLE STRIKE | 69900 |
| KICK OFF 3 | 69900 |
| KID CHAOS | 69900 |
| LABYRINTH OF TIME | 69900 |
| LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE | 59900 |
| LEGACY OF SORASIL | 69900 |
| LITIL DIVIL | 69900 |
| MANCHESTER UNITED PR.L.CH. | 69900 |
| MEAN ARENAS | 69900 |
| MEGARACE | 89900 |
| MICROCOSM | 129900 |
| MORPH | 79900 |
| MORTAL KOMBAT | telef. |
| NAUGHTY ONES | 59900 |
| NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF | 89900 |
| NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP | 69900 |
| OUT TO LUNCH | 55000 |
| PGA EUROPEAN TOUR | 59900 |
| PINBALL FANTASY | 79900 |
| PINKIE | 79900 |
| PLANET FOOTBALL | 89900 |
| PSYCHO KILLER | 69900 |
| QUIK | 79900 |
| RALLY CHAMPIONSHIP | 79900 |
| RISE OF THE ROBOTS | 79900 |
| RYDER CUP | 69900 |
| SABRE TEAM | 69900 |
| SEEK AND DESTROY | 69900 |
| SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION | 59900 |
| SHADOW FIGHTER | 69000 |
| SIMON THE SORCERER - IL MAGO - | 89900 |
| SOCCER KID | 69900 |
| SOCCER SUPER STARS | 89900 |
| STRIKER -WORLD SOCCER- | 69900 |
| SUBWARS 2050 | 79900 |
| SUPER STARDUST | 79900 |
| SUPERFROG | 39900 |
| SURF NINJAS | 69900 |
| T.F.X. | telef. |
| THE LOST VIKINGS | 69900 |
| THEME PARK | 69000 |
| TOP GEAR 2 | 59000 |
| TOTAL CARNAGE | 69900 |
| TOWER ASSAULT | 69000 |
| TROLLS | 64900 |
| UFO | 79900 |
| ULTIMATE BODY BLOWS | 79900 |
| UNIVERSE | 79900 |
| VITAL LIGHT | 69900 |
| WHIZZ | 79900 |
| WILD CUP SOCCER | 69900 |
| ZOOL | 69900 |
| ZOOL 2 | 69900 |

QUEEN COMPUTER

**VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per Mega Drive-GameGear-32X-Saturn SuperNintendo-GameBoy-Jaguar-3DO-NeoGeo CD**

# TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

**PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI**

**Informazioni e Ordini 24 ore su 24 telefona subito (011) 3090202 (r.a.)**

# IL QUEEN COMPUTER SHOP ti aspetta a TORINO in corso Dante, 2

# GRANDE SHOW-ROOM

## per provare tutti i titoli in esposizione

THE TOP GAMES

## PC

| | |
|---|---|
| 1942 AIR PACIFIC WAR | 119900 |
| A-TRAIN+CONSTRUCTION SET | 49000 |
| ACES OF THE DEEP | 99900 |
| ALADDIN | 89900 |
| ALIEN LEGACY | 99900 |
| ALONE IN THE DARK 3 | telef. |
| ARMORED FIST | 89000 |
| ATP | 119900 |
| AXESS DENIED | telef. |
| B17 (BUDGET EDITION) | 49000 |
| BATTLE ISLE 2 | 99900 |
| BENEATH A STEEL SKY | 109900 |
| BIG RED ADVENTURE | 69000 |
| BIO FORGE | telef. |
| BLADE OF DESTINY | 119900 |
| BRUTAL FOOTBALL | 69900 |
| BURNTIME | 69900 |
| CANNON FODDER II | 79000 |
| CARRIERS AT WAR II | 99900 |
| CHAMPIONSHIP MANAGER '93 - '94 | 79900 |
| CIVILIZATION | 99900 |
| CLUB FOOTBALL "THE MANAGER" | 79900 |
| COLONIZATION (CIVILIZATION II) | 99900 |
| COMBAT CLASSICS 3 | 79000 |
| COOL SPOT | 59900 |
| CRYSTAL MAZE | 89900 |
| CURSE OF ENCHANTIA 2 | telef. |
| DARK FORCES - STAR WARS | telef. |
| DARK SUN: WAKE OF THE RAVAGER | 119900 |
| DAWN PATROL | 99000 |
| DELTA V | 109900 |
| DOOFUS | telef. |
| DOOM | 99900 |
| DOOM II | 99900 |
| DREAMWEB | 99900 |
| DUNGEON HACK | 99900 |
| EARTH SEIGE | 99900 |
| F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION) | 39900 |
| F17 CHALLENGE | telef. |
| FALCON 3.0 + TORNADO | 99900 |
| FIELDS OF GLORY | 109000 |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER | 99900 |
| FIFTH FLEET | 129000 |
| FLIGHT SIMULATOR 5 | 149900 |
| FORMULA 1 | 69900 |
| FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO | 99000 |
| FRONTIER - ELITE II | 99900 |
| GABRIEL KNIGHT | 119900 |
| GENESIA | 79900 |
| GOAL | 49900 |
| GRANDEST FLEET | 99900 |
| GREAT NAVAL BATTLES 2 | 129900 |
| HAND OF FATE (KYRANDIA 2) | 109900 |
| HARPOON 2 | 129900 |
| HARRIER (BUDGET EDITION) | 49000 |
| HEIRS TO THE THRONE | 109900 |
| HOKUM KA-50 | 99900 |
| INDY CAR PAINT KIT | 49900 |
| INDY CAR RACING | 99900 |
| INDY CAR TRACK PACK | 39900 |
| INFERNO | telef. |
| INHERIT THE EARTH | 89900 |
| INSECT ADVENTURE | 99900 |
| INTERNATIONAL TENNIS OPEN | 79900 |
| IRON ASSAULT | 99900 |
| IRON CROSS | 99900 |
| ISHAR 3 | 79900 |
| JACK THE RIPPER | telef. |
| JAMMIT | telef. |
| JAZZ JACK RABBIT | telef. |
| KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE | 69900 |
| KING'S QUEST VII | telef. |
| KINGS RANSOM | telef. |
| LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE | 69900 |
| LARRY 6 | 99900 |
| LEGIONS | 89900 |
| LEMMINGS III (ALL NEW WORLD) | 79000 |
| LIVING PINBALL | telef. |
| LODE RUNNER (PC WINDOWS) | 89900 |
| LORDS OF MIDNIGHT | 89900 |
| LORDS OF THE REALM | 99900 |
| MASTER OF MAGIC | 119900 |
| METAL & LACE | 109900 |
| MORTAL KOMBAT 2 | 69000 |
| MR BLOBBY | 49900 |
| NASCAR | 109000 |
| NFL 95 (PC WINDOWS) | 69900 |
| ONE MUST FALL | telef. |
| OPERATION BODY COUNT | 89900 |
| OUTPOST | 99900 |
| PANZER GENERAL | 99000 |
| PINBALL 2000 | 39900 |
| PINBALL DREAMS 2 | 59900 |
| PINBALL FANTASY | 89900 |
| PIZZA TYCOON | 129900 |
| PLANET FOOTBALL | 99900 |
| PLAYER MANAGER | telef. |
| POLICE QUEST IV | 99900 |
| POWERDRIVE | 69000 |
| PREMIER MANAGER 2 | 89900 |
| PREMIER MANAGER 3 | 79000 |
| PRINCE OF PERSIA 2 | 119900 |
| PRIVATEER | 119000 |
| PRIVATEER RIGHTEOUS FIRE | 89900 |
| PRIVATEER S.A.P. | 69900 |
| PROJECT-X | 49000 |
| QUARANTINE | 99900 |
| RAILROAD TYCOON DELUXE | telef. |
| RALLY | 89900 |
| RALLY CHAMPIONSHIP | 79900 |
| RAPTOR | 89900 |
| RED CRYSTAL | 109900 |
| RISE OF THE ROBOTS | 89900 |
| RISE OF THE ROBOTS SVGA | 99000 |
| RISE OF THE TRIAD | 89000 |
| SEAWOLF | 129900 |
| SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION | 49900 |
| SENSIBLE WORLD OF SOCCER | telef. |
| SEVENTH SWORD OF MENDOR | telef. |
| SHADOW WORLDS | 39900 |
| SIM ANT (WINDOWS) | 39900 |
| SIM CITY / GRAPHICS | 49000 |
| SIM CITY / GRAPHICS (WINDOWS) | 49000 |
| SIM CITY 2000 | 129900 |
| SIM EARTH | 39000 |
| SIM LIFE | 39000 |
| SIM TOWER | telef. |
| SIMON THE SORCERER II | telef. |
| SOCCER SUPER STARS | 89900 |
| SOCCER TEAM MANAGER | 59900 |
| SPACE FEDERATION | 89900 |
| SPACE QUEST V (ITA) | 109900 |
| SPACE QUEST VI | telef. |
| SPACE SIMULATOR | 109900 |
| SPEED RACER | 99000 |
| SPLIT SCREEN SOCCER MANAGER | 39000 |
| STAR REACH | telef. |
| STAR TRAIL REALMS ARKAN | 99000 |
| STAR TREK 2 - JUDGEMENT RITES | 109900 |
| STAR TREK 25TH ANNIVERSARY | 89000 |
| STARLORD | 119900 |
| STRIKE COMMANDER | 149900 |
| SUPER STREET FIGHTER 2 | telef. |
| SUPERFROG | 49900 |
| SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN | 99900 |
| SUPERSKI PRO | 89900 |
| SURF NINJAS | 79900 |
| SYNDICATE | 129900 |
| SYNDICATE DATA DISK AMERICAN REVOLT | 49900 |
| SYSTEM SHOCK | 119900 |
| T.F.X. | 119900 |
| TANKS! | 99900 |
| TERMINATOR RAMPAGE | telef. |
| TERROR OF THE DEEP | telef. |
| THE BLUE & THE GRAY | 99000 |
| THE CLUE | 89900 |
| THE DAWN OF AERIAL COMBAT | telef. |
| THE ELDER SCROLLS:THE ARENA | 119900 |
| THE HORDE | 99900 |
| THE LION KING | 89900 |
| THE SETTLERS | 89900 |
| THEME PARK | 109900 |
| TIE FIGHTER | 129900 |
| TIE FIGHTER DATA DISK | 89000 |
| TORNADO & DESERT STORM | 79900 |
| TOTAL CARNAGE | 89900 |
| TRADERS | telef. |
| TRANSPORT TYCOON | 119900 |
| TURNING POINTS | 79900 |
| UFO (VERSIONE ITALIANA) | 99900 |
| ULTIMA VII BLACK GATE (BUDGET ED.) | 49000 |
| ULTIMA VIII : PAGAN | 129900 |
| ULTIMA VIII : PAGAN S.A.P. | 79900 |
| ULTIMATE BODY BLOWS | 79900 |
| UNIVERSE | 89900 |
| US NAVY FIGHTER | telef. |
| VIRTUOSO | 89000 |
| VITAL LIGHT | 79900 |
| WACKY FUNSTERS | telef. |
| WARCRAFT | 99900 |
| WARLORDS II | 129900 |
| WATERWORLD | telef. |
| WHIZZ | 79900 |
| WING COMMANDER III | telef. |
| WINGS OF GLORY | telef. |
| WOLF | 79000 |
| WOLFENSTEIN 3D | 49900 |
| XANTH | 99900 |
| XENOBOTS | 79900 |

## CDrom

| | |
|---|---|
| ACES OF THE DEEP | 119900 |
| ADVANTAGE TENNIS | 96900 |
| ALONE IN THE DARK 2 | 109900 |
| ALONE IN THE DARK 3 | 119000 |
| ARMORED FIST | 99000 |
| ATP | 299000 |
| B17 (BUDGET EDITION) | 49000 |
| BATTLE ISLE 2 | 129900 |
| BATTLE ISLE 2 D.DISK (TITAN LEGACY) | 59000 |
| BATTLECHESS | 99900 |
| BC RACERS | 69900 |
| BENEATH A STEEL SKY | 49900 |
| BIG RED ADVENTURE | 79900 |
| BLOODNET | 99900 |
| BURNTIME | 69900 |
| CHALLENGE PACK | 99900 |
| CIVILIZATION & RAILROAD TYCOON | 69900 |
| CLUB FOOTBALL "THE MANAGER" | 79900 |
| COLONIZATION (CIVILIZATION II) | 99900 |
| COMANCHE CD | 109900 |
| COMBAT CLASSICS 3 | 79000 |
| COMMANDER BLOOD | 99000 |
| CONSPIRACY | 109900 |
| COVER GIRL POKER | 79900 |
| CREATURE SHOCK | 109000 |
| CREEPY CRAWLIES | 89900 |
| CRIME PATROL | 109900 |
| CRITICAL PATH | 119900 |
| CYBERIA | 119900 |
| CYBERRACE | 109900 |
| CYCLEMANIA | 99900 |
| D-DAY NORMANDY 44:100 DAYS OF DEST. | 99900 |
| DAEMONSGATE | 89900 |
| DARK LEGIONS | 89900 |
| DARK SUN: WAKE OF THE RAVAGER | 129900 |
| DARKSEED | 89900 |
| DAWN PATROL | 99000 |
| DEATHGATE | 99000 |
| DID'S VIRTUAL WORLD | 79900 |
| DOOM DATA DISK DI-ZONE | 49000 |
| DOOM II | 99900 |
| DRACULA UNLEASHED | 149000 |
| DRAGON LORE | 99000 |
| DRAGON'S LAIR | 89900 |
| DRAGONSPHERE | 109900 |
| DREAMWEB | 99900 |
| DUNE II & LURE OF TEMPTRESS | 49000 |
| DUNGEON HACK | 105000 |
| EARTH SEIGE | 119900 |
| ECSTATICA | 99900 |
| EXTRACTORS | 79900 |
| F14 FLEET DEFENDER GOLD | 99000 |
| FALCON 3.0 + TORNADO | 99900 |
| FALCON GOLD | 109900 |
| FANTASY EMPIRES | 99000 |
| FANTASY FEST | 129900 |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER | 99900 |
| FLIGHT COMMANDER II | 129000 |
| FORMULA 1 | 69900 |
| FORTRESS OF DR. RADIAKI | 79000 |
| FREDDY PHARKAS | 109900 |
| FRONT PAGE SPORT BASEBALL | 99900 |
| FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO '95 | 119900 |
| FRONTIER - ELITE II | 69900 |
| GATEWAY II | 99000 |
| GOBLINS III | 119000 |
| GREAT NAVAL BATTLES 2 | 109900 |
| GUNSHIP 2000 | 39000 |
| HAMMER OF THE GODS | 99900 |
| HARRIER (BUDGET EDITION) | 49000 |
| HELL | 129900 |
| HELL CAB | 129900 |
| INFERNO | 129900 |
| INSECT ADVENTURE | 99900 |
| INTERNATIONAL TENNIS OPEN | 99900 |
| IRON ASSAULT | 129900 |
| IRON HELIX | 109900 |
| ISLE OF THE DEAD | 49900 |
| JACK JACK RABBIT | 99000 |
| KICK OFF 3 | 69900 |
| KING'S QUEST VII | 119900 |
| KYRANDIA III | 129900 |
| LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE | 69900 |
| LANDS OF LORE II | telef. |
| LARRY 6 | 99900 |
| LAST DINASTY | 119000 |
| LEMMINGS III (ALL NEW WORLD) | 99900 |
| LITTLE BIG ADVENTURE | 129000 |
| LORDS OF MIDNIGHT | 89900 |
| LORDS OF THE REALM | 99900 |
| MAD DOG MCCREE 2 | 109900 |
| MAGIC CARPET | 129000 |
| MASTER OF MAGIC | 119900 |
| MEGARACE | 69900 |
| METAMORPH 3D | 89000 |
| MORTAL KOMBAT 2 | 89000 |
| MR BLOBBY | 49900 |
| MYST | 139900 |
| NASCAR | 129000 |
| NHL 95 | 109900 |
| NOCTROPOLIS | 119000 |
| NOVASTORM | 99900 |
| ON THE BALL WORLD CUP | 99000 |
| OPERATION BODY COUNT | 89900 |
| OUTPOST | 109900 |
| PANZER GENERAL | 99000 |
| PATRICIAN | 99000 |
| PGA TOUR 486 | 119900 |
| PICTURE PERFECT GOLF | telef. |
| PINBALL DREAMS DELUXE | 99900 |
| PINBALL WORLD CUP | 99900 |
| POWERDRIVE | 69000 |
| PRIVATEER ENHANCED EDITION | 119900 |
| PROTOSTAR (WAR ON THE FRONTIER) | 79900 |
| QUARANTINE | 99900 |
| QUEST & FUN | 79900 |
| QUEST FOR GLORY IV | 119900 |
| RALLY CHAMPIONSHIP | 89900 |
| RAVENLOFT | 119900 |
| REBEL ASSAULT | 129900 |
| RETRIBUTION | 89000 |
| RETURN TO RINGWORLD | 109900 |
| RETURN TO ZORK | 119900 |
| RISE OF THE ROBOTS | 109900 |
| RISE OF THE ROBOTS (CON CD E VHS) | 129900 |
| RISE OF THE TRIAD | 99000 |
| SAIL SIMULATOR 2.1 | 119000 |
| SAM & MAX HIT THE ROAD | 129000 |
| SEAWOLF | 139900 |
| SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION | 49900 |
| SHADOW OF THE COMET | 109900 |
| SHADOWS OF CAIRN | telef. |
| SHERLOCK HOLMES 3 | 79900 |
| SILENT SERVICE II | 129000 |
| SIM CITY | 109900 |
| SIM CITY 2000 | 129000 |
| SIMON THE SORCERER - IL MAGO - | 109900 |
| SOCCER SUPER STARS | 89900 |
| SOCCER TEAM MANAGER | 59900 |
| SPACE QUEST VI | telef. |
| SPLIT SCREEN SOCCER MANAGER | 49000 |
| STAR TRAIL REALMS ARKAN | 99000 |
| STAR TREK 25TH ANNIVERSARY | 99900 |
| SUPER STRIKE COMMANDER | 129900 |
| SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN | 99000 |
| SYNDICATE PLUS | 149900 |
| SYSTEM SHOCK | 109000 |
| T.F.X. | 109900 |
| TASK FORCE 1942 | 39900 |
| THE 7TH GUEST / DUNE | 119900 |
| THE BLUE & THE GRAY | 99900 |
| THE ELDER SCROLLS:THE ARENA | 119900 |
| THE HORDE | 99900 |
| THE LAST DYNASTY | 119000 |
| THE LAWNMOVER MAN 2 (CYBERWAR) | 129000 |
| THEME PARK | 129900 |
| TITANS LEGACY | 59000 |
| TORNADO & DESERT STORM | 89900 |
| TRANSPORT TYCOON | 129900 |
| ULTIMA VII COMPLETE | 139900 |
| ULTIMA VIII : PAGAN | 169900 |
| ULTIMATE NFL COACHES CLUB FOOTBALL | telef. |
| UNDER A KILLING MOON | 139900 |
| UNDER A KILLING MOON (UPGRADE) | 20000 |
| UNDER A KILLING MOON (VER.ITALIANA) | 169900 |
| UNIVERSE | 89900 |
| UNNECESSARY ROUGHNESS | 89900 |
| US NAVY FIGHTER | 119000 |
| VIRTUOSO | 89000 |
| VOYEUR | 99900 |
| WALLS OF ROME | 49900 |
| WARCRAFT | 99900 |
| WHALE'S VOYAGE | 89900 |
| WHIZZ | 89900 |
| WHO SHOT JOHNNY ROCK ? | 126000 |
| WING COMMANDER III | 149000 |
| WINGS OF GLORY | 119000 |
| WINGS OVER EUROPE | 119000 |
| WINTER SUPER SPORTS | 59900 |
| WOLF | 99000 |
| WOLFPACK | 89900 |
| WOODRUFF | 129000 |
| WORLD CUP GOLF | 129900 |
| WORLD CUP USA 94 | 89900 |
| WORLD CUP YEAR 94 | 109900 |
| X-WING ENHANCED | 139000 |
| ZEPHIR | 109900 |
| ZEPPELIN | 109900 |
| ZORK ANTHOLOGY | 49000 |

## ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

**TELEFONO** 011-30.90.202 (r.a.)

**FAX** 011-31.13.555

**POSTA** QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

**MAILBOX** VIDEOTEL 211503732

**QUEEN SHOP** corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

**SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT**

**QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato**

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

K

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

| titolo programma | computer | prezzo |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |

| | |
|---|---|
| ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE | L. 7.000 |
| ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE | L. 13.000 |
| ☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. | L. 18.000 |
| ☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR | L. 28.000 |

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

# SENZ

hyphen

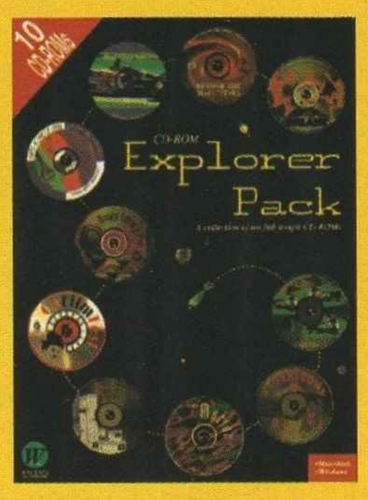
# ZA

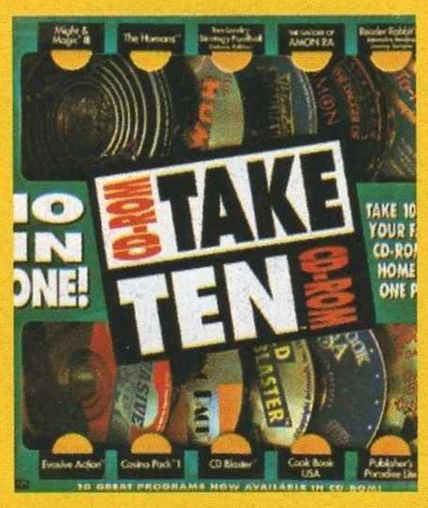
LE MIGLIORI RACCOLTE DI CD SONO SOLO NEI CD LINE POINT.

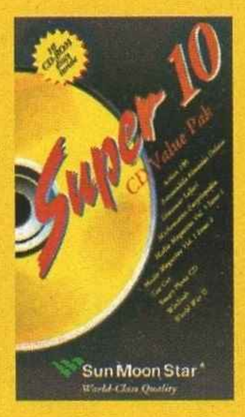
*trucco,*

# SENZA

*inganno.*






E QUESTA È SOLO UNA PICCOLA PARTE DEL CATALOGO CD LINE.

VUOI SAPERE DOVE SONO I CD LINE POINT?

**1670/10864**

VIA TORTONA 15 (MAGNA PARS) - MILANO - TEL. 02/89405533 - FAX 02/89404331

# IN EDICOLA!

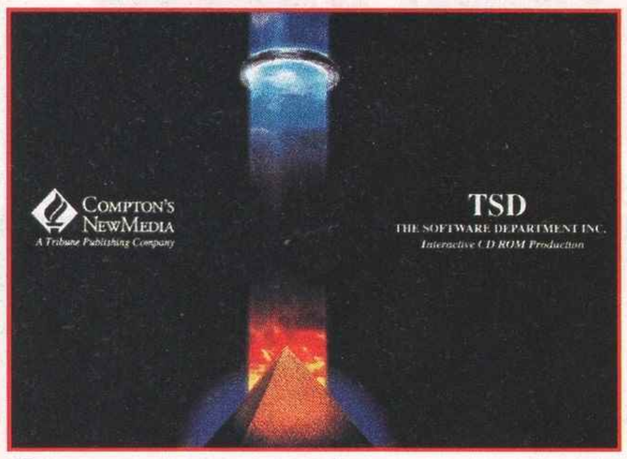
IN OMAGGIO IL MAXI - POSTER E L'ADESIVO

ARRIVANO I TAKE THAT!

Rock SHOW

# sommario

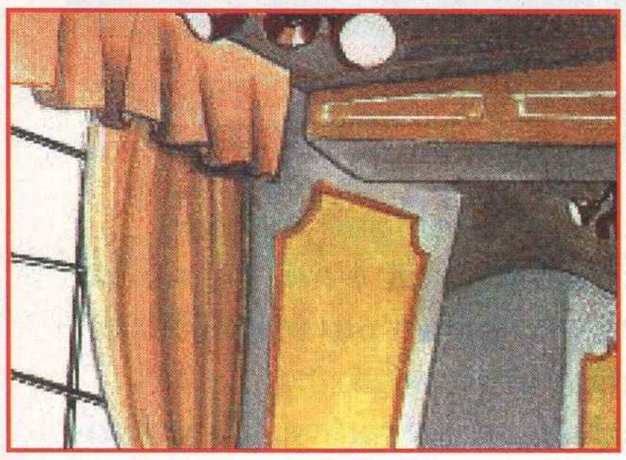
**Questa volta ci siamo davvero voluti rovinare: abbiamo in menu ben 17 giochi, 5 T.N.T. e tre succulente anteprime. Stiamo crescendo come quantità di argomenti e come impegno per riuscire a darvi sempre una rivista vicina ai vostri gusti, alle vostre esigenze. Per leggere questo numero 70 impiegherete un bel po' di tempo... non abbiamo lesinato le "cartelle"!**




**Stargate a pag. 22**

**Dark Forces a pag. 44**

**Heretic a pag. 68**



**The Big Red Adventure a pag. 82**

**TNT a pag. 100**


**Concorso ..... 15**
Siamo alla resa dei conti. Abbiamo i primi 50 eletti e stiamo per pubblicare tutto il materiale pervenuto. Sarà un lavoro durissimo: che la forza sia con noi!

**Speciale Stargate ..... 22**
Un viaggio attraverso la Stargate alla scoperta di un multimedia, un platform per console e tante altre novità.

**Internet ..... 30**
L'ormai classico bollettino dei naviganti nel ciberspazio: ovvero come muoversi in Internet senza problemi.

Prove su schermo:
**Dark Forces ..... 44**
Provato a fondo il nuovo attesissimo sparatutto in 3d della Lucas Arts. Sette pagine in cui troverete tutto quello che avreste voluto sapere su DF e non avete mai osato chiedere!

Prove su schermo:
**Heretic ..... 68**
Tornano quelli della id Software con un'avventura che sconfina nel fantasy sullo stile "Doom e dintorni".

Prove su schermo:
**Super Karts ..... 74**
Con l'acceleratore premuto a tavoletta lungo un mini circuito disseminato di bonus e difficoltà. Un trionfo di grafica.

Prove su schermo:
**The Big Red Adventure.... 82**
Nella Russia post-comunista si snoda una vicenda ultra demenziale e divertentissima, orchestrata da quelli della Dynabyte.

**TNT ..... 100**
Sedici pagine sedici, praticamente una valanga di aiuti per risolvere alla grande: Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Doom II, Magic Carpet, UFO Enemy Unknown, Rebel Assault.

**Cyber Master..... 126**
Più lungo, più bello, più affascinante, più simpatico, più preciso, più competente: torna il cibernetico lettore di missive, il più brillante e modesto in circolazione!


# 70

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.729 del 14/11/1988

R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

**REALIZZAZIONE EDITORIALE: EDI.PROGRESS**
via Pagliano, 37 20149 MILANO
Tel: 02/48008852-3 fax 02/48008851

**Direzione:** Roy Zinsenheim

**Caporedattore:** Massimo Carboni

**team Editoriale:** Davide Puntel, Mauro Castaldi, Danilo Rocca, Mary Viganò, Claudio Somazzi, Max Pantani, Riccardo Giletta, Luca Fassina, Scarlet, Silver Surfer, Fantadirò, Parsifal, Enrico Ernst

**Art Director:** Cristian Ghezzi

**Impaginazione Elettronica:** Paola Lagala

**IMPIANTI PRESTAMPA**
Bassoli & Olivieri, via Asiago,45 Milano

**STAMPA**
Valprint s.r.l. via San Maurizio 171 (Brugherio, Mi)

**DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA**
R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

**CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'**
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio 6/A 20137 MILANO
Tel: 02/55014666 r.a. fax 02/55014010

**EDITORE**
R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131

**DIRETTORE RESPONSABILE**
Vittorio Viterbo

**ABBONAMENTI**
R.C.S. Rizzoli Periodici - Servizio abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20132 Milano - Tel: 02/27200720

**ITALIA:** Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27200720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.

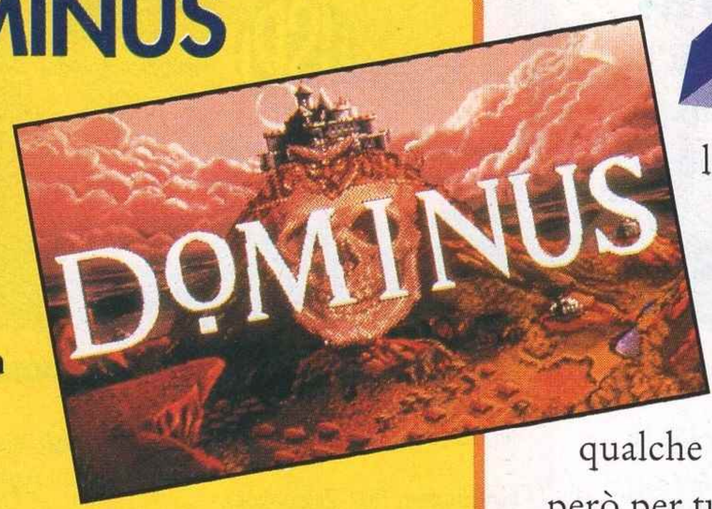
**ESTERO:** Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia Jugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a:
MELISA S.A. - Casella Pastale 3141 -
Via Vegezzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera -
Tal. 41/91 - 238341/2/3/4 - Fax 41/91 - 237304

**ARRETRATI**
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia oppure a SLI Srl - Servizi Logistici Integrati- Via Po, 3 - 20098 S. Giuliano Milanese (MI) inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale Nn. 15723208.
Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali.
La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.


© RCS Libri e Grandi Opere

# NEWS

## DOMINUS

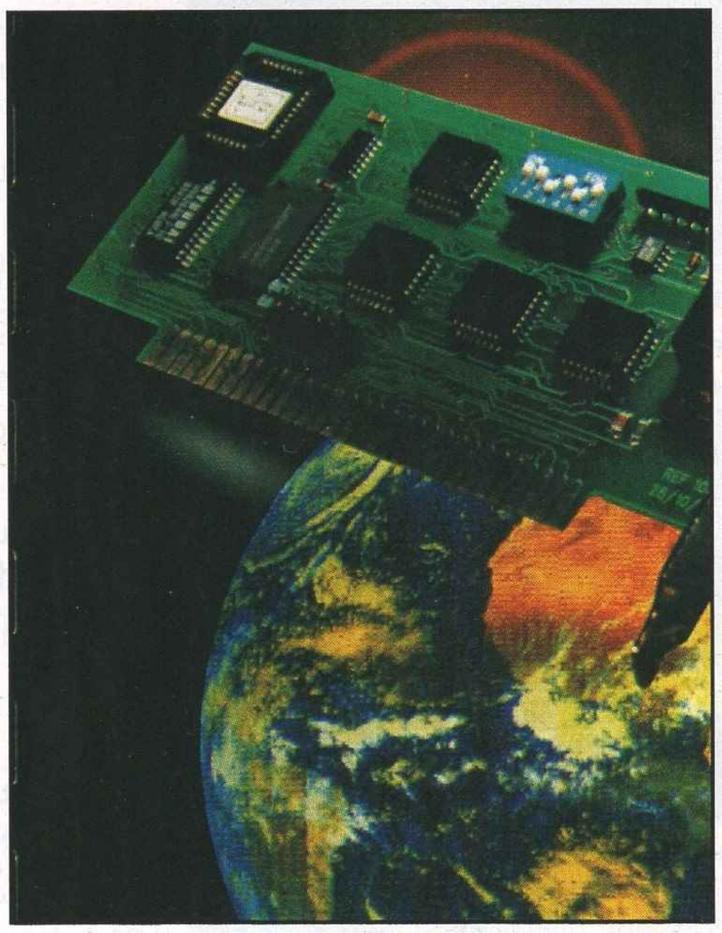



**Un bel giochino strategico alla Warcraft che farà la gioia di tutti gli amanti di questo genere di simulazioni. In Dominus siete il signore di un vasto impero minacciato di continuo da una moltitudine di Caln bellicosi che vogliono invaderlo e depredarlo delle preziose risorse.**

**A questo punto dovete decidere se combattere con le armi in pugno o sprecare tempo a negoziare, senza la prospettiva effettiva che le trattative vadano in porto.**
**Se però decidete di ricorrere alle armi fate attenzione, perché i vostri nemici hanno l'opportunità di creare mostri mutanti piuttosto difficili da eliminare.**
**Insomma, un gioco di strategia molto complesso in cui sarete alla guida di un vasto reame, asserragliato nel vostro castello. Un condottiero costretto dagli eventi a sobbarcarsi pesanti decisioni, un po' come Gianni Agnelli con la Fiat, se ci permettete il paragone.**
**Il gioco edito dalla U.S. Gold sarà disponibile in formato PC e CD-ROM.**

## PRO ACTION REPLAY

Cos'è Action Replay? Semplice, una di quelle cose di cui nessuno sente la mancanza fino a quando non entra a far parte della vita di tutti i giorni degli appassionati di PC: dopodiché non se ne può più fare a meno.
La funzioni di Pro Action sono veramente molteplici. Consente di manipolare i parametri di tutti i più famosi giochi: Doom, Ufo,Mortal Kombat, dando la possibilità di gestire vite infinite, massima potenza, super armi ecc. Lo so, per qualche giocatore ultraprofessionista potrà sembrare un'offesa all'etica del videogioco, però per tutti gli altri, quelli che per terminare un livello impiegano mediamente sei mesi, riteniamo che Pro Action possa tornare molto utile. Ma la scheda (perché è di una scheda che stiamo parlando) ha altri pregi: consente di "grabbare" immagini, di avere la funzione super slow motion, facilita la gestione della memoria e delle risorse PC tramite il sistema operativo proprietario.
Inoltre, funzione "haker", virua scanner hardware, il tutto azionabile tramite un tasto esterno della scheda. Pro Action comprende una scheda da inserire in uno slot da 8 o 16 Bit del PC, un disco di installazione e un "telecomando" per accedere a tutte le funzioni. Può girare su 386 o superiori con VGA.



## ANNO DEL CONSUMATORE 1994-95

**Il 15 marzo avrà luogo l'estrazione dei premi abbinati al Grande Concorso C.T.O. "Anno del Consumatore 1994-95". Il montepremi particolarmente ricco si compone di un primo premio di 50 milioni e di 100 premi successivi di un milione ciascuno, per la gioia di tutti gli appassionati di videogiochi.**
**Il concorso è partito ad aprile dello scorso anno per una durata totale di 11 mesi, durante i quali chiunque avesse acquistato un prodotto del catalogo C.T.O. poteva partecipare all'estrazione mediante rispedizione dell'apposita cartolina. L'iniziativa ha avuto un grande successo con migliaia di tagliandi pervenuti... D.unque non resta che attendere la premiazione dell' "anno del consumatore", manifestazione indetta dalla C.T.O. come riconoscimento alla sua affezionata clientela del suo 10° anno di attività!**

# DISCWORLD

Entra
nell'universo magico
con una nuova avventura
di **Terry Pratchett's**

PC CD-ROM
IN ITALIANO

K VOTO 920

PC GAME PARADE 96

THE GAMES machine STAR PLAYER 90-94

C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

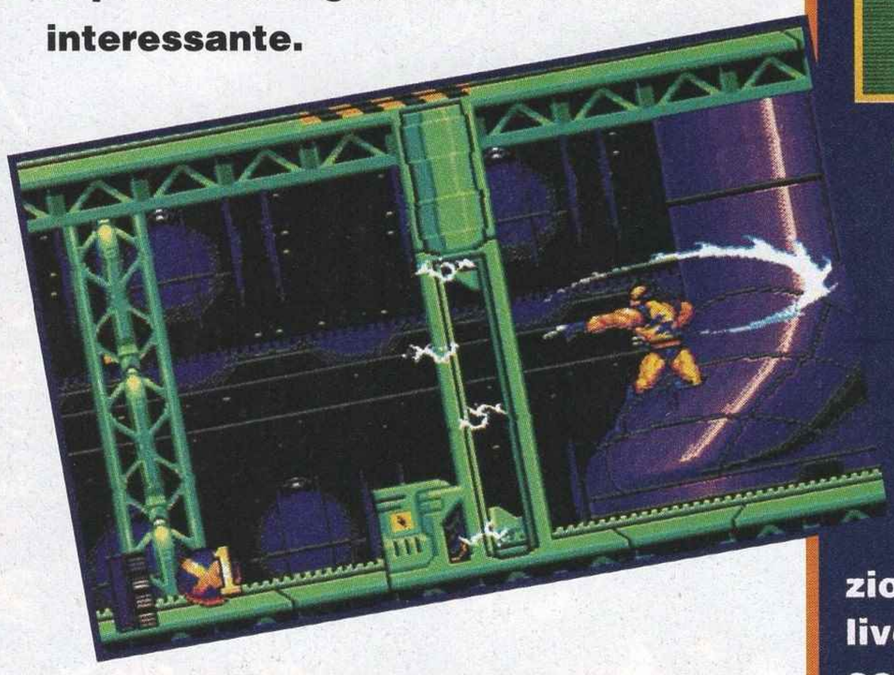
# NEWS

## ISHAR 3 E ROBINSON REQUIEM SU CD

La Silmaris sta per mettere in vendita la versione in CD-ROM di Ishar 3 e Robinson Requiem due classici di sempre. La grafica risulta notevolmente migliorata sfruttando le maggiori potenzialità del CD-ROM. Inoltre, sono state inserite delle scene filmate con attori in carne e ossa seguendo il trend del periodo.

## X MEN 2

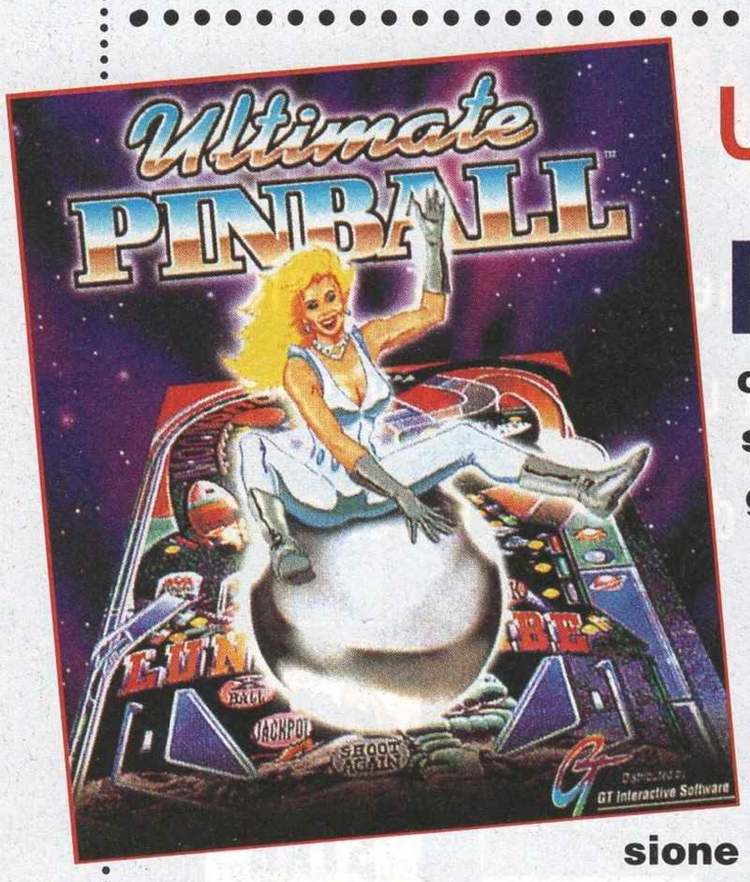
**Sta per uscire per Mega Drive, la seconda avventura dlla serie X-Man. Tornano Wolwerine, Gambit, Cyclope, Magneto e compagnia. Diciassette nuovi livelli e una serie assolutamente inedita di nemici in questo platform che si prennuncia graficamente molto interessante.**



## FX FIGHTER SNIN

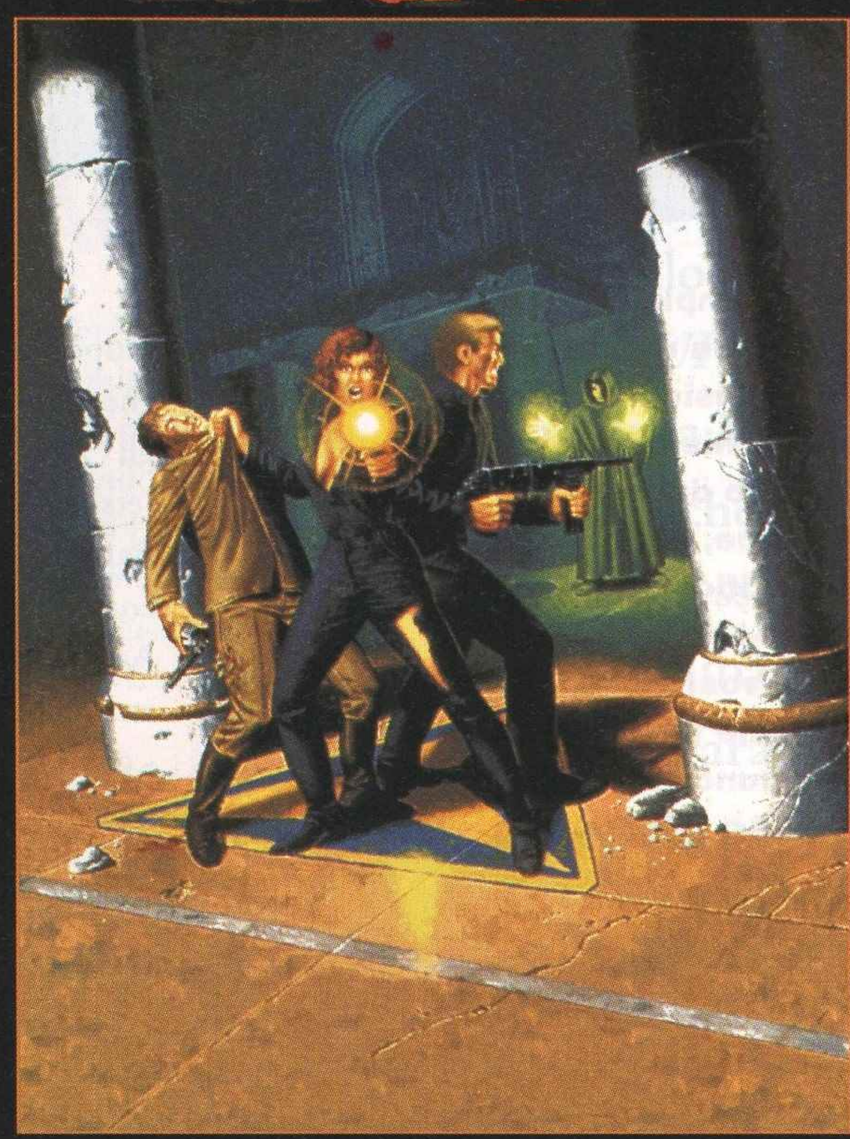
**Un interessante picchiaduro in 3D per i 16 bit del Super Nintendo. Dieci combattenti si affrontano in un torneo senza esclusione di colpi. I protagonisti sono umanoidi molto aggressivi che si confrontano in un ring che sfrutta varie angolazioni. La grafica è a grandi livelli ed è prevista anche una conversione in 32 bit, con risoluzione ancora maggiore sempre per la Nintendo.**

## ULTIMATE PINBALL

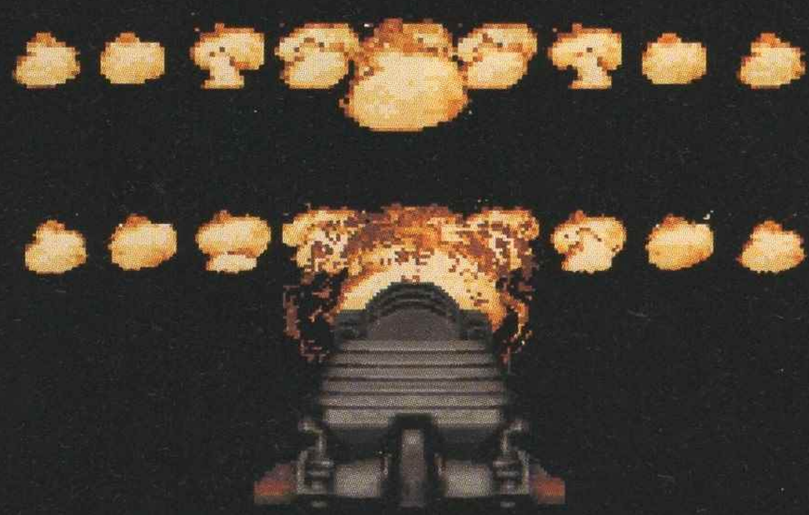


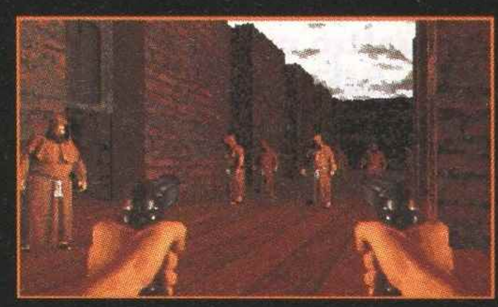

**Per tutti gli amanti delle biglie di acciaio... no, forse è il caso di cambiare l'inizo, perché così potrebbe sembrare che ci rivolgiamo ad un gruppo di manifestanti facinorosi o di ultras in assetto da combattimento... Dicevamo che gli amanti del caro buon vecchio flipper potranno gustarsi una nuova versione elettronica a cura della GT Interactive Software: Ultimate Pinball; come dire l'ultima sfida in fatto di flipper elettronici. Disponibile in versione CD-Rom e in versione floppy, UP contiene sei diverse tavole di gioco tutte assai colorate e divertenti.**

# RISE OF THE TRIAD



- 20Mb di grafica esplosiva, animazioni, musica, suoni digitalizzati
- Possibilità di scelta tra 5 personaggi, ognuno con personalità diverse
- Ottica a inclinazione variabile da 45 gradi verso l'alto a 45 verso il basso
- 10 incredibili nemici digitalizzati + 4 boss multi-stage
- 15 tremendi trabocchetti come: lame rotanti, muri di lava, bunkers, gas, grossi massi, fosse, lingue di fuoco, ecc...
- Effetti speciali spettacolari: nebbia, il voluto ritardo del tuono dopo il lampo, vere luci che illuminano i muri (puoi sparare alle luci e la stanza diventa buia), proiettili che rimbalzano, i fischi del vento, cieli che sembrano reali, e altri effetti mai visti in un gioco!
- Piattaforme di lancio ti porteranno in aria per saltare ostacoli salire su muri...
- Molti oggetti utili come la maschera antigas, la modalità Mercury per volare, la Dog per trasformare in cane...
- Grado di violenza regolabile, da None a Excessive
- Generatore di livelli per non finire mai di giocare (solo su CD-ROM)
- Combattimenti a due su modem o seriale, o fino a 11 in rete





## IL GIOCO PIU' BESTIALE MAI CONCEPITO DA UMANI!


Distribuito da:

Software & Co.

Via Mazzini, 12 Tel. (0332) 223.305
21020 Casciago (VA) Fax (0332) 223.828

APOGEE

è rappresentata da

Systems

I più bei giochi per pc per corrispondenza

Chiamaci ora

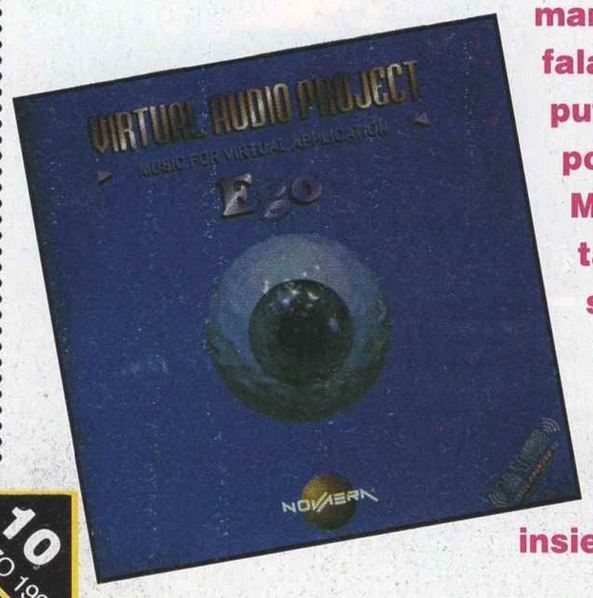
allo 02-908.41.814 - fax 02-908.41.682
Systems Comunicazioni - Via Olanda, 6
20083 Vigano di Gaggiano (Mi)

# NEWS

## MUSICA VIRTUALE

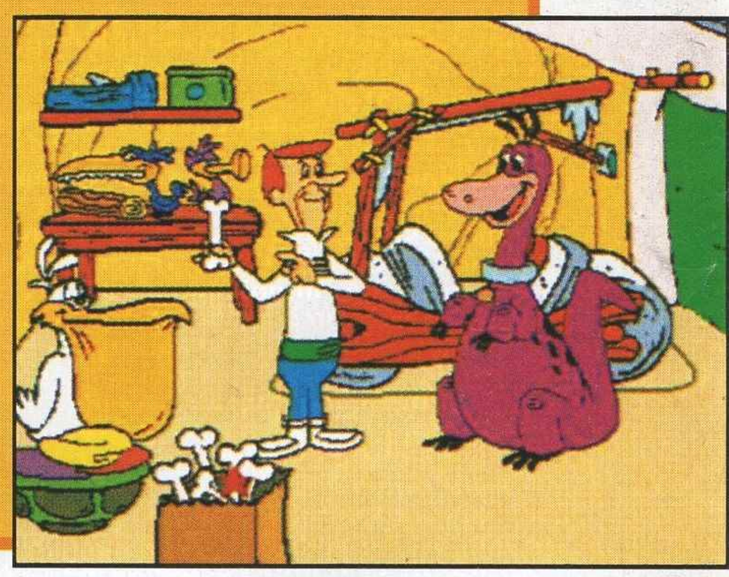
**Cos'è precisamente la Musica Virtuale? Semplificando rozzamente complicati ragionamenti scientifici possiamo dire che la musica virtuale è un'applicazione che crea "illusioni sonore", ovvero fa credere alle nostre orecchie che in un dato momento e in un dato punto dello spazio vi sia stato un "suono" che invece, nella realtà, non c'è, è virtuale, cioè creato artificialmente e in tutt'altre condizioni spazio-temporali.**

**Ad esempio potreste mettervi di fronte al vostro impianto stereofonico e sentire il tintinnio di una chiave che cade alle vostre spalle, il rombo di un aereo che passa sopra la vostra testa, qualcuno che batte con la scopa sotto i vostri piedi e via dicendo. "Ma basta disporre quattro casse agli angoli della camera per avere gli stessi effetti!" penserete voi. Sì, ma la Musica Virtuale va oltre, lavora sull'illusione sonora e non sui supporti tecnici di diffusione del suono. Con un semplice riproduttore stereofonico ed un paio di casse, grazie alla musica virtuale, avrete una definizione dello spazio sonoro, già conosciuto come Destra/Sinistra/Profondità, anche in termini di Alto/Basso/Davanti e soprattutto Dietro! Se poi scetticamente dubitaste della possibilità di creare e riprodurre stimoli sonori così differenti con due sole casse, provate solo per un attimo a riflettere sul fatto che madre natura ci ha donato due sole orecchie e che con quelle interpretiamo la spazialità e captiamo qualsivoglia onda sonora proveniente da qualsivoglia direzione... Da questi presupposti sono partiti gli scienziati per condurre i loro studi, lavorando dapprima fianco a fianco con i geni della Realtà Virtuale e poi affrancandosi poco a poco per divenire un campo di esplorazione e di sperimentazione a sé stante. Le neonate case di produzione di Musica Virtuale hanno infatti origine nel più vasto mondo multimediale come semplici fornitrici di colonne sonore per le applicazioni di Realtà Virtuale. (Anche in Italia si muovono i primi importanti passi grazie soprattutto alla Cybertracks Virtual Audio Project di Gianluca Annibali e Riccardo Ricci ed alla Novaera Edizioni Musicali di Pesaro che ha sfornato i primi CD Audio Virtuali per il nostro paese). Quali orizzonti di aprono nell'immediato futuro per i programmatori e gli studiosi di Musica Virtuale? Nuove forme espressive di creatività e produzione musicale sono ormai alle porte: speciali guanti potranno essere indossati dai musicisti e delicatissimi sensori "leggeranno" in tempo reale i movimenti della mano nello spazio. Ad ogni più piccolo movimento di falange saranno associati dati che un apposito computer si occuperà di tradurre ed elaborare inviando poi il tutto ai sintetizzatori che diffonderanno... Musica! Si potrà suonare la tastiera senza avere la tastiera sotto le dita, si potrà arpeggiare la chitarra senza avere tra le mani una chitarra... Saranno tastiere e chitarre "virtuali"... Fantascienza? No, è realtà. L'hardware in questione esiste già, si chiama Data-glove, e gli amici di Pesaro ci stanno lavorando di gran carriera. Aspettiamo ansiosi, insieme a voi, di saperne di più.**




## WILMA, DAMMI I LASER

Dopo essere scampati alle proprie rispettive epoche, da sempre distanti anni luce gli uni dagli altri, gli "Antenati" e i "Pronipoti" - leggi Flinstone e Jetson, i celebri disegni animati di Hanna e Barbera - si chiama così, hanno finalmente potuto convolare ad un incontro del terzo o quarto tipo. Anche se non sono arrivati a stretto contatto, sono stati comunque coinvolti in una strana operazione - condotta da Philips formato CD-i, in cui gli è capitato di ritrovarsi gli uni nei panni degli altri. Travolti dalla vicenda interattiva hanno così avuto modo di conoscere e apprezzare i propri ambienti e i rispettivi stili di vita. Rimane un interrogativo: cosa ci farà quel bestione di Fred a bordo di un'astronave?



## PIZZA CHE PASSIONE

Aprire una pizzeria comporta non pochi problemi, poi se l'idea è quella di aprire una catena di pizzerie allora i problemi fioccanno come dadini di formaggio. Questa è la divertente premessa di Pizza Tycoon una simulazione a sfondo culinario che farà emergere il pizzaiolo... pardon il manager che c'è in ognuno di voi!

# E' IN EDICOLA

Supplemento a Hard! 53 -Gennaio 1995 L. 5.000

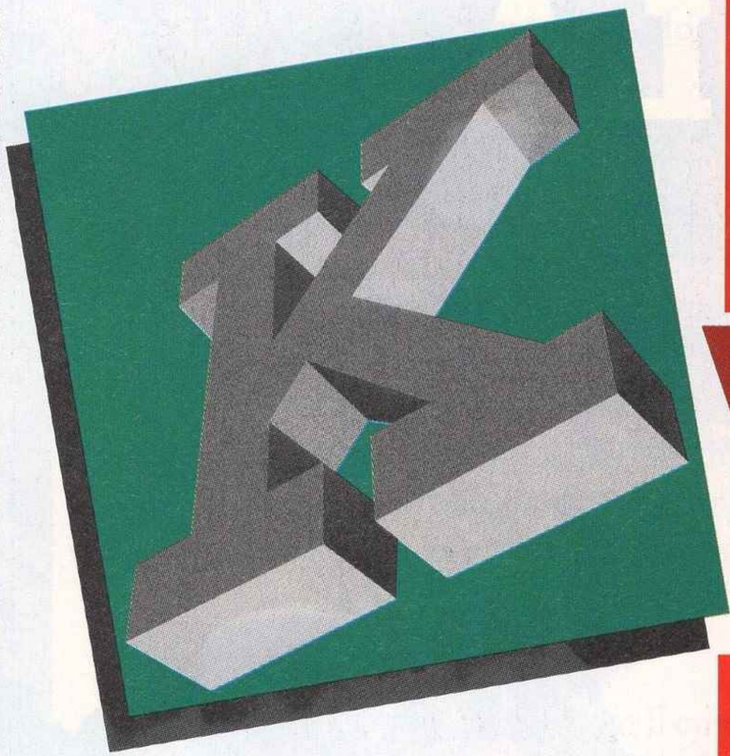
HARD Presenta:

Megadeth
Aerosmith
Pantera
Van Halen
Guns N'Roses
Bon Jovi
Nirvana
Nine Inch Nails
Kiss

Pearl Jam
Aerosmith
Nirvana
Megadeth

IL MEGLIO DELL'HEAVY-METAL

Pearl Ja



# FARE CI VIDEOG RAGAZZ

Super Mario Bros è il perfetto esempio di come sia controproducente produrre film costosi con mirabolanti effetti speciali se il soggetto è tratto da un videogioco, anche se famosissimo e acclamato.
Super Mario è stato un flop di dimensioni preoccupanti, eppure non era poi così male, gli effetti speciali erano ben fatti e il budget buono, tanto che il cast di attori prevedeva figure di primo piano come Bob Hoskins nei

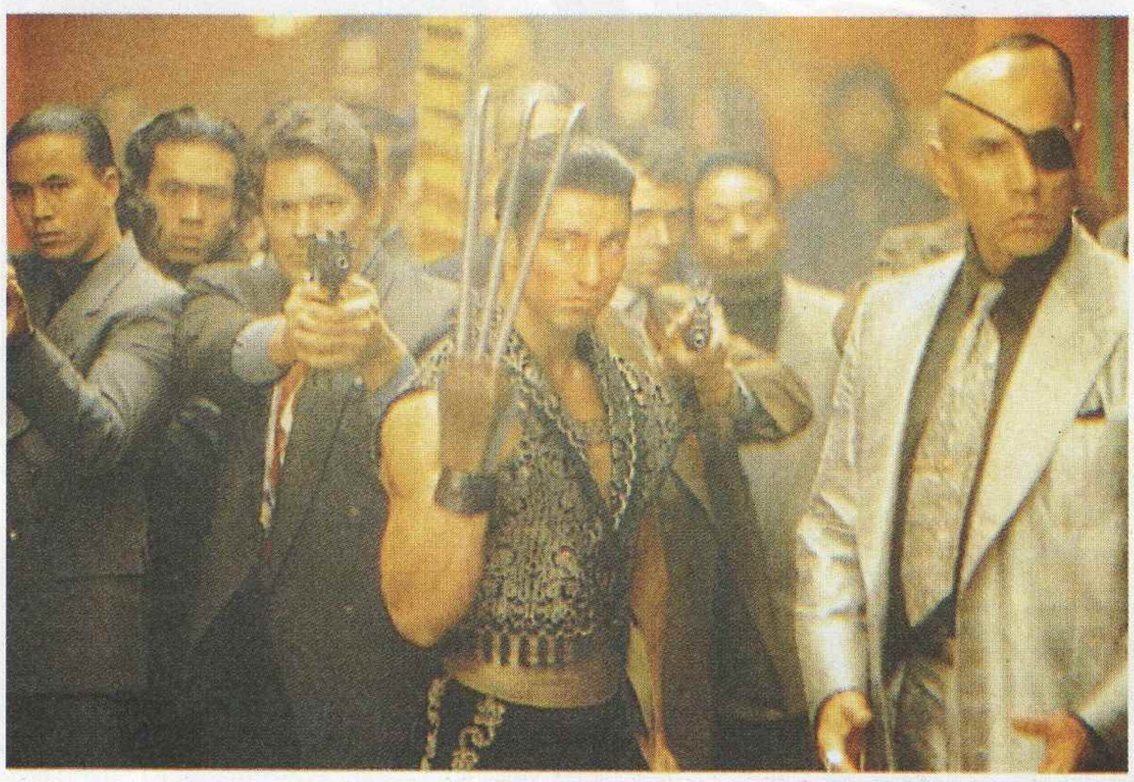
panni del mitico Mario e Dennis Hopper nei panni del cattivo (King Koopa).
Insomma, viene lecito pensare che il fatto che il soggetto fosse stato tratto da uno dei videogiochi più famosi di sempre abbia più che altro danneggiato il film, che se la pellicola si fosse intitolata semplicemente "Le mirabolanti avventure di Luigi" avrebbe avuto di sicuro un esito migliore ai botteghini.
Eppure l'industria cinematografica sembra ignorare questi preoccupanti ammonimenti e punta sempre più decisamente a saccheggiare il mondo dei videogiochi per trovare nuove idee, nuova linfa.

## *Mario Bros? un flop di dimensioni preoccupanti*

Tra le produzioni che si annunciano precedute da squilli di tromba c'è senz'altro Street Fighter, ovvero la trasposizione cinematografica dello storico picchiaduro della Capcom. Gli interpreti sono estremamente credibili, nel ruolo di protagonista assoluto ci sarà sua maestà Jean-Claude Van Damme, esperto di arti marziali e già campione continentale di Karate e Raul Julia e Wes Studi.
Eppure, le perplessità sul film non sono poche. D'accordo, Street Fighter I e II hanno ottenuto un successo spropositato sia su console che nelle sale giochi, migliaia di ragazzi hanno smanettato fino alla nausea per riuscire ad eseguire le tecniche nel miglior modo possibile, la casa cinematografica, la Universal Pictures parla di 12 milioni di copie vendute (anche se ci sembra una cifra francamente eccessiva). Lo stesso successo sarà bissato dal recente Super Street Fighter...
Eppure...

# NEMA? UN IOCO DA 4!

**Cinema e videogiochi rappresentano un connubio piuttosto strano. Capita infatti che la maggior parte dei film tratti dai videogiochi si rivelino un flop mostruoso, mentre i videogiochi tratti dai film diventano dei veri e propri cult. Ora la domanda è abbastanza ambiziosa: perché accade ciò?**



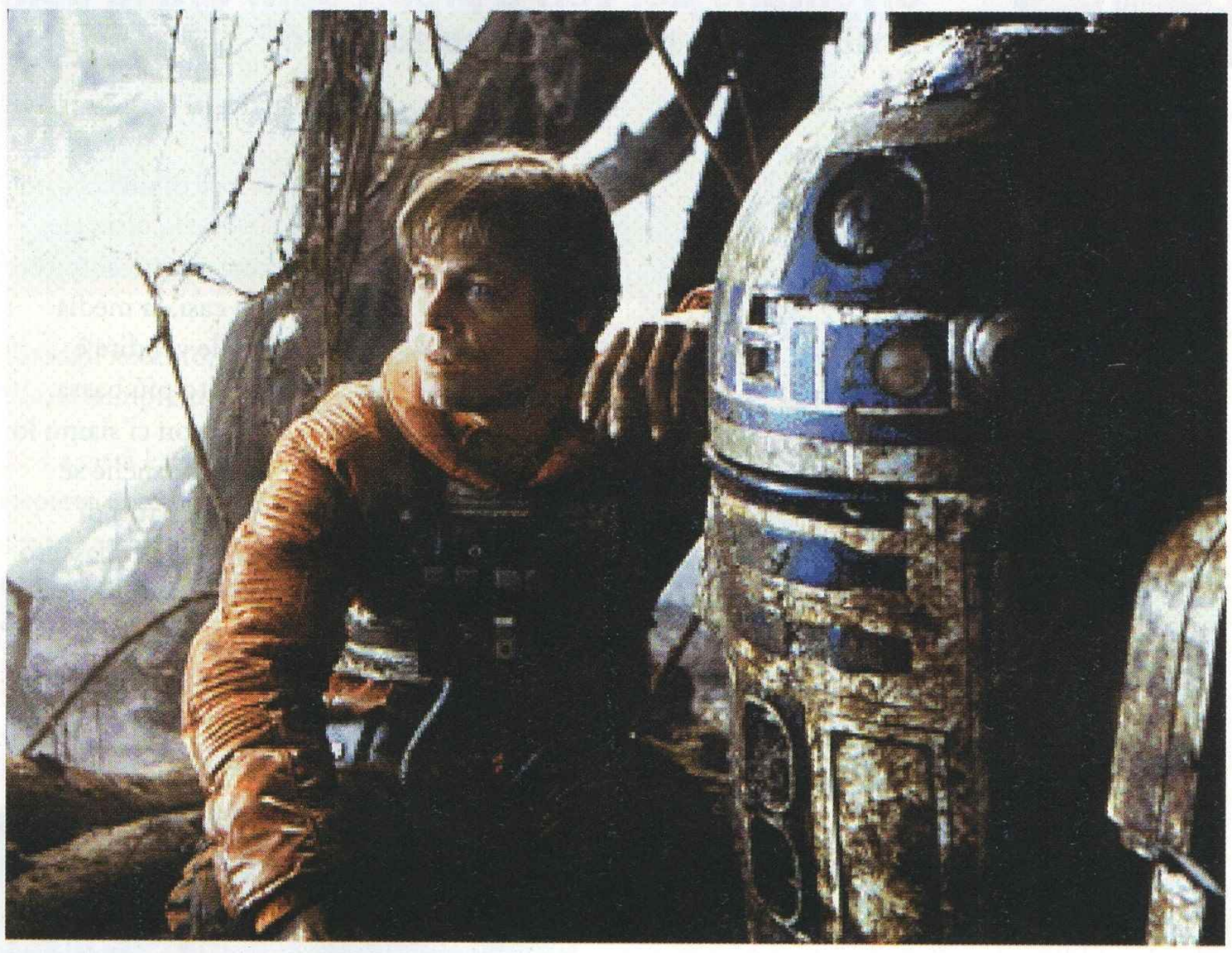
Verrebbe quasi da credere che il pubblico dei videogiochi non sia lo stesso che poi stacca il biglietto al botteghino per assistere al film e che il pubblico che affolla le sale cinematografiche non si identifichi con l'accanito giocatore che passa ore con il Joystick o il joypad in mano. Forse potrebbe essere anche così... Ma la chiave di lettura probabilmente è un'altra. Semplicemente si tratta di due mondi estremamente differenti come proporzioni. Ovvero l'industria cinematografica ha dei costi esorbitanti e per riuscire a realizzare un profitto occorre che la pellicola sia vista da milioni di spettatori. Per i videogiochi il discorso è diverso, se Doom, tanto per fare il nome del gioco che probabilmente è posizionato più in alto nelle classifiche di vendita, raggiunge le centomila copie vendute si grida al miracolo... ma in fin dei conti sono solo centomila copie, e molto spesso se ne vendono molte di meno, anche se il gioco per effetto della pirateria viene poi usufruito da una platea molto più vasta e spesso superiore di dieci volte a quella ufficiale; ma ripeto, si tratta di casi, la media delle vendite è molto più bassa. Ma non ci siamo lo stesso, anche se tutti i patiti di Doom affollassero le sale per vedere il film tratto dal capolavoro videoludico della id si parlerebbe di flop

infernale, tanto per rimanere in tema.
E il discorso di Doom non è tanto campato per aria visto che la Universal Studios ha acquistato proprio dalla id Software i diritti per realizzare il film e il progetto è attualmente nelle mani di una casa di produzione cinematografica di nome Northern Lights, capeggiata da Ivan Reitman, che ha già lavorato in Ghostbusters 1 e 2.
Reitman ha appena terminato di girare Junior, con Arnold Schwarzenegger e Danny Devito, e quindi si appresterebbe a realizzare questa nuova impegnativa pellicola. Per il ruolo di protagonista anche qui circola il nome Di Van-Damme, soprannominato prezzemolino, perché si accompagna bene con tutto, e del programmatore mago della id Software Jay Wilbur, ma in questo ultimo caso si tratta semplicemente di voci messe in giro dallo stesso Jay che non ci sta a mettere la propria creatura nelle mani di altre persone.

Ma torniamo ai due conti che andavamo facendo. Appare evidente che il pubblico cinematografico e quello videoludico rappresentano due realtà numeriche diverse. Quindi annunciare un film come "la pellicola tratta dal più grande videogioco di tutti tempi" può generare due effetti devastanti: in primo luogo non catturare l'interesse del pubblico dei videogiochi che le avventure preferisce viverle sullo schermo privato del proprio PC ed esserne il protagonista assoluto, e in secondo luogo non suscitare l'interesse dello spettatore medio per il quale Doom

## *Il successo dei film tratti dai videogiochi è puramente "virtuale"*

(si legge Duum) potrebbe benissimo essere una contrazione di una frase in milanese del tipo: "C'ha nduum a durmì!".
Quindi paradossalmente il videogioco trasportato sul grande schermo costituirebbe un avvenimento poco appetibile sia per la platea normale che per quella dei fedelissimi.
Fin qui tutto nella media, in effetti il ragionamento per quanto empirico potrebbe effettivamente spiegare il fenomeno dello scarso seguito ottenuto da Super Mario; però esiste un'ulteriore sfaccettatura del rapporto cinema-videogiochi che è invece caratterizzato da un segno opposto e positivo.
Ovvero, i videogiochi tratti da film di successo sono, nella maggior parte dei casi anch'essi dei successi. Com'è possibile tutto ciò?
Sembrerebbe esistere un rapporto simbiotico con spiccati tratti parassitari tra cinema e videogiochi: infatti i videogiochi si arricchiscono dell'apporto di contributi filmati e soggetti cinematografici, mentre il cinema si impoverisce.
Tutto questo appare evidente se si dà uno sguardo ad alcuni videogiochi di successo assoluto con chiare implicazioni cinematografiche. Tie Fighter e Rebel Assault, tanto per fare un esempio legato alla saga cinematografica di Guerre Stellari sono due titoli di grandissimo successo della Lucas Arts. E la stessa trilogia di Indiana Jones (Indiana Jones and the Last Crusade, Indiana Jones and the Fate of Atlantis e il più recente Indiana Jones' Greatest Adventure) rappresenta anche su PC un grande successo.
Lo stesso dicasi per le conversioni, quasi sempre sotto forma di platform, dei vari Alladin, Re Leone e compagnia.
Ma l'aspetto che più di ogni altro sta diventando una costante nei videogiochi dell'ultima generazione, soprattutto per quelli che richiedono il supporto del CD-ROM, è la presenza di scene filmate e di attori veri, in carne ossa e pixel.
Basta dare uno sguardo a Wing Commander 3, che nel cast prevede attori del calibro di Malcom McDowell, il protagonista di Arancia Meccanica, diretto da Stanley Kubrick, e Mark Hamill protagonista della trilogia di Guerre Stellari.
Oppure ad Hell, della Gametek, dove "recitano" i vari Dennis Hopper, Grace Jones, Stephanie Seymour.
Ma la presenza di sequenze cinematografiche è ormai una realtà, basti pensare a: Under a Killing Moon, Noctropolis, The Last Dinasty (quest'ultimo in uscita), Star - Gate (vedi articolo) eccetera, eccetera.
Sembra essere questa la nuova tendenza del settore videoludico, il ricorso al cinema, quello vero, con attori veri e di grande fama.
La formula funziona, nulla da dire, anche se spesso viene da chiedersi che gusto ci sia a guardare 15 minuti di introduzione filmata di Wing Commander, quando noleggiando un buon video VHS, magari: L'Impero Colpisce Ancora, si può assistere a scene mille volte più mirabolanti e definite...
Ma torniamo al punto di partenza il videogioco al cinema non funziona e il cinema nel videogioco funziona? Beh, tanto per sfatare questo e qualsiasi altro assunto posso portare esempi di film di scarso successo che riproposti in chiave videoludica hanno avuto lo stesso scarso successo: ad esempio Moonwalker con Michael Jackson, che ha originato un platform che non lascerà tracce sostanziali nella storia dell'umanità.



Altro esempio, Il Tagliaerbe, pellicola di buon successo che ha generato due titoli per CD-ROM non incredibilmente riusciti e cioè: Lanmower Man e Cyberwar. Come dire, che non esistono regole assolute.
E comunque tornando al punto di partenza, che è poi quello che ha ispirato tutto questo lungo articolo, la soluzione della diatriba cinema-videogiochi risiede probabilmente in un presupposto imprescindibile: il mondo dei videogiochi è un mondo fantastico, ma inequivocabilmente finto, virtuale, e forse può apparire logico che anche gli incassi cinematografici di film ispirati al mondo dei videogames finiscano per avere un aspetto puramente virtuale...

**M.C**

# REDATTORE STELLARE

*Ma ve li immaginate Luke Skywalker, Han Solo, Darth Vader e l'Imperatore sorseggiare un the, tutti seduti a un tavolino, intenti a discutere per adottare una decisione comune? Solo noi di K potevamo osare tanto... Ma per scegliere i 50 nuovi redattori stellari non potevamo esimerci dal convocare una tale giuria "Stellare". Criteri di selezione adottati? Tutti e nessuno. L'interpretazione di un gioco è, lasciatecelo dire, una libera arte. Senza confini, senza pregiudizi. Non vi sono stati privilegi per i "tecnici" o per i "poeti", né per gli "umoristi" o gli "illustratori" ma solo un'attenta disamina di ciò che piaceva di più o di meno. A volte sono state sguainate le spade laser (scaramucce e piccoli disaccordi sui premiandi...) ma poi le decisioni sono state prese tutte all'unanimità. Con l'aiuto della Forza, naturalmente.*

*Post Scriptum Stellare: tanti, veramente tanti lavori, alcuni anche meritevoli di lode (e di premio), ci sono purtroppo pervenuti in ritardo, quando la Giuria aveva già deliberato sui risultati. Le Poste, è risaputo, viaggiano con velocità assai inferiore alla luce... e alle tartarughe. Promettiamo comunque di conservare i vostri lavori. Non si sa mai... potrebbe esserci un'altra occasione!*

## Riceveranno dunque lo Star Wars Screen Entertainment:

**Marco Pantò** di Roma - Per il dettagliato raffronto tra Star Wars e Star Trek e l'analisi di un ipotetico duello tra uno Star Destroyer e l'Enterprise

**Luca Bonacina** di Milano - Perché è l'unico che ci ha scritto dall'anno 2027. Complimenti al postino!

**Fernando Cordua** di Milano - Perché i ricordi della sua vita sono anche i nostri e... per queste cose ci commuoviamo

**Fabio Totaro** di Napoli - Per la fanzine a colori di Star Wars, non perfetta ma originale

**Manuel Zanghetta** di Ospedaletti - Per averci inviato il primo (ed unico) numero di Star Wars Magazine da lui redatto

**Mirko Ardissone** di Torino - Perché ci hanno divertito la filastrocca ed i suoi giochi di parole

**Marco Regazzo** di Treviso - A parte l'ottima recensione, le critiche sincere e motivate sono sempre apprezzate. Ne faremo tesoro

**Leonardo Lacchini** di Bologna - Perché a naja ci siamo andati pure noi e sappiamo cosa vuol dire passare l'ultimo dell'anno in caserma (noi, però, anche senza Star Wars)

**Michele Adorni** di Montalto Dora - E' l'unico che ha intervistato Vincent Lee (Rebel Assault) sul nuovo episodio. Che non era vero, comunque, lo capivamo anche da soli

**Marco Fornaseri** di Milano - Per l'indubbia competenza di cui ha dato prova con il suo lavoro

**Giuseppe Montinaro** di Martina Franca - Perché è riuscito a far ridere mezza redazione (l'altra metà era assente)

**Danilo De Carli** di Lecco - Per la brillantezza e la scioltezza della recensione. OK, continua così

**Stefano Adrian** di San Pietro in Gù - Quando uno ha la sfrontatezza di dire che ci scrive SOLO per avere il premio...

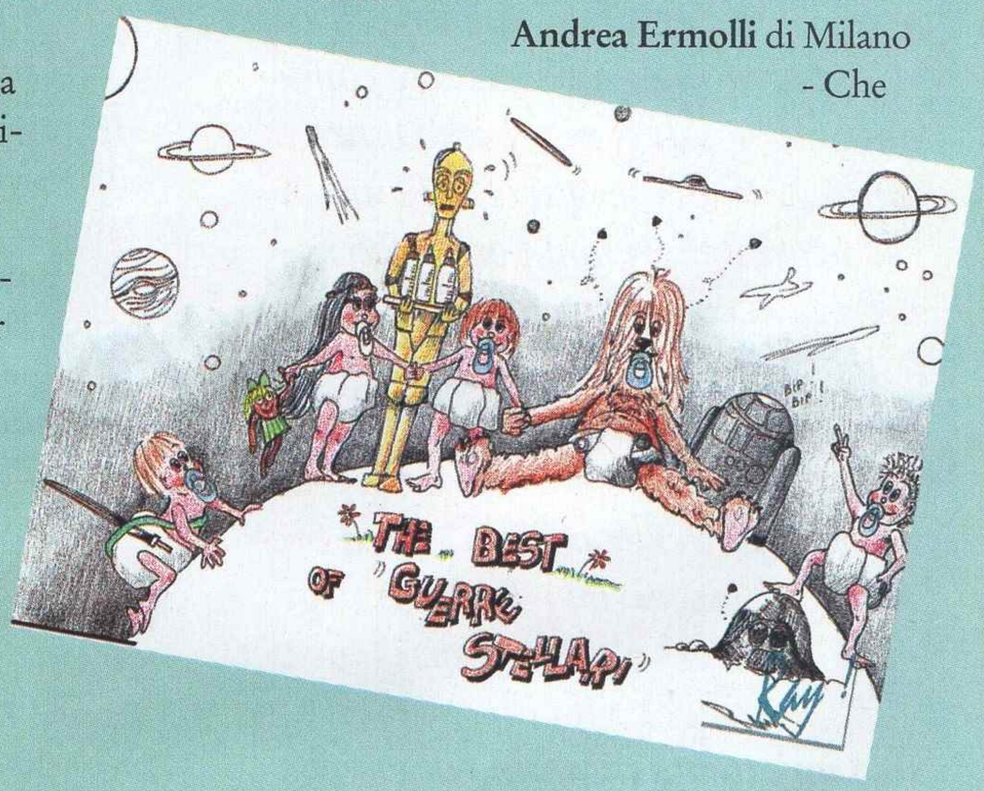
**Mirko Pietro** di Milano - A compensazione delle bastonate-jedi prese da bambino avendo in testa, novello Darth Vader, il fustino del detersivo

**P.B. Cartoceti** di Fosseno di Nebbiuno - Che ci ha spedito non una recensione ma un vero e proprio racconto

**Franco Santini** di Inverigo - Per il mastodontico lavoro

# REDATTORE

inviatoci. Una vera e propria dispensa di semiotica a cui ci inchiniamo riverenti
**Yuri Pasquinelli** di Caravaggio - Perché, unico al mondo, è riuscito a paragonare (trovandovi anche delle similitudini) "Star Wars" con "Via col vento"...
**Daniela Rosso** di Chiaverano - Finalmente una ragazza!!! Comunque la fotocomposizione meritava indipendentemente dal sesso...
**Vincenzo Giagheddu** di Bolzano - Per lo stile scherzoso e giocherellone che anche a noi piace tanto
**Massimo Scaglia** di Brescia - Per la scorrevolezza e la simpatia del suo scritto
**Luca Brussato** di Mestre - A patto che ci faccia fare un giro con l'astronave che ha in giardino
**Stefano Perrone** di Milano - Che scriverebbe per K solo per passione, giammai per soldi... ma non sei il solo, sigh!
**Andrea Buffa** di Roma - Per la brillantissima recensione, pomposa e ricca di brio. Proprio una K-recensione
**Susy Emiliani** di Imola - Perché saremmo in difficoltà a suggerirti un negozio di Imola per lo SWSE. Facciamo prima a mandartelo noi. Poi te lo meriti...
**Roberto De Luca** di Pescara - Per la passione senza fine che traspare da ogni riga del suo lavoro
**Alessandro Canossa** di Ostiglia - Per il motivato risentimento contro quel tal "Luca Camminaceli"
**Daniele Bocus** di Aviano - Per avere inventato la cronaca "Tutto Star Wars minuto per minuto". Complimenti per la poesia
**Pierpaolo Brunoldi** di Caidate di Sumirago - Per l'ottimo stile narrativo, vibrato e conciso
**Vittorio Bighi** di Ponte S. Pietro - Perché la giuria ha un debole per le poesie, anche per quelle sprovviste di rima, e poi perché lettera n° 1000 arrivata in redazione
**Alessandro Crespi** di Udine - Per la recensione di Rebel Assault fatta in stile "Star Trek". Ma se aspetti i dindi per il Pentium da noi...
**Andrea Tesei** di Pessano - Per la simpatia e perchè tutti noi abbiamo un telefono... e una mamma minacciosa
**Alessandro Querci** di Prato - Per la telegrammata considerazione sul retro del tagliando del concorso (sigh, c'era Wing Commander III)
**Massimo Osti** di Rosignano Solvay - Per l'autorità e l'intensità con cui ha recensito Tie Fighter
**Alessandro Polli** di Peschiera Borromeo - Come si fa a dire di no a uno che ci promette un incontro con una biondona ultramegacarina?
**Mauro Morsiani** di Argenta - Per la completezza del lavoro, con suggerimenti persino sulla colonna sonora adatta alla lettura
**Raimondo Della Calce** di Genova - Per la notevole sagacia aristica e per la più bella busta arrivata in redazione
**Astrid Della Mora** di Milano - Anche solo per lo sforzo di aver trovato ben 26 rime differenti nella sua poesia
**Massimo Cardaci** di Rocca di Papa - Per l'indiscussa originalità e simpatia con cui ha interpretato la nostra sfida
**Luca Candela** di Casale Monferrato - Che ha intervistato nientepopodimenoche Luke Skywalker in persona
**Andrea Matranga** di Palermo - A patto che faccia vedere lo Screen Saver anche ai suoi compagni di scuola, visto che è l'unico ad avere il PC
**Denis Castanò** di Garbagnate - Per averci donato una lettera manoscritta, da lui ritrovata nello spazio, di un pilota X-Wing morente
**Alberto Lapidari** di Milano - Per il bellissimo se pur breve racconto "Le lune di Cubber"
**Giorgio Panizzi** di Bergamo - Per la competenza e la raffinatezza da "vero redattore" con cui ci ha scritto
**Marco Tomasetti** di Padova - Per l'amena e sintetica recensione della Trilogia
**Isabella Dalla Vecchia** di Milano - Per la più bella illustrazione pervenutaci. Faremo un pensierino alla tua proposta
**Nico Reali** di Paullo - Perché ci ha mandato un bel disegno ed un curioso raffronto tra X-Wing e Tie Fighter
**Luca Chichizola** di Cercenasco - Per la recensione, bella, e per i consigli che certamente faremo nostri
**Antonio Sirica** di Sarno - Che dice di non essere interessato allo SWSE... ma noi non gli abbiamo creduto neanche per un attimo
**Lorenzo Mattioli** di Forlì - Perché è evidente che ha "stoffa" e che potrebbe essere (è ?) uno dei "nostri"
**Andrea Ermolli** di Milano - Che ci ha fatto pervenire un' illustrazione che è piaciuta molto



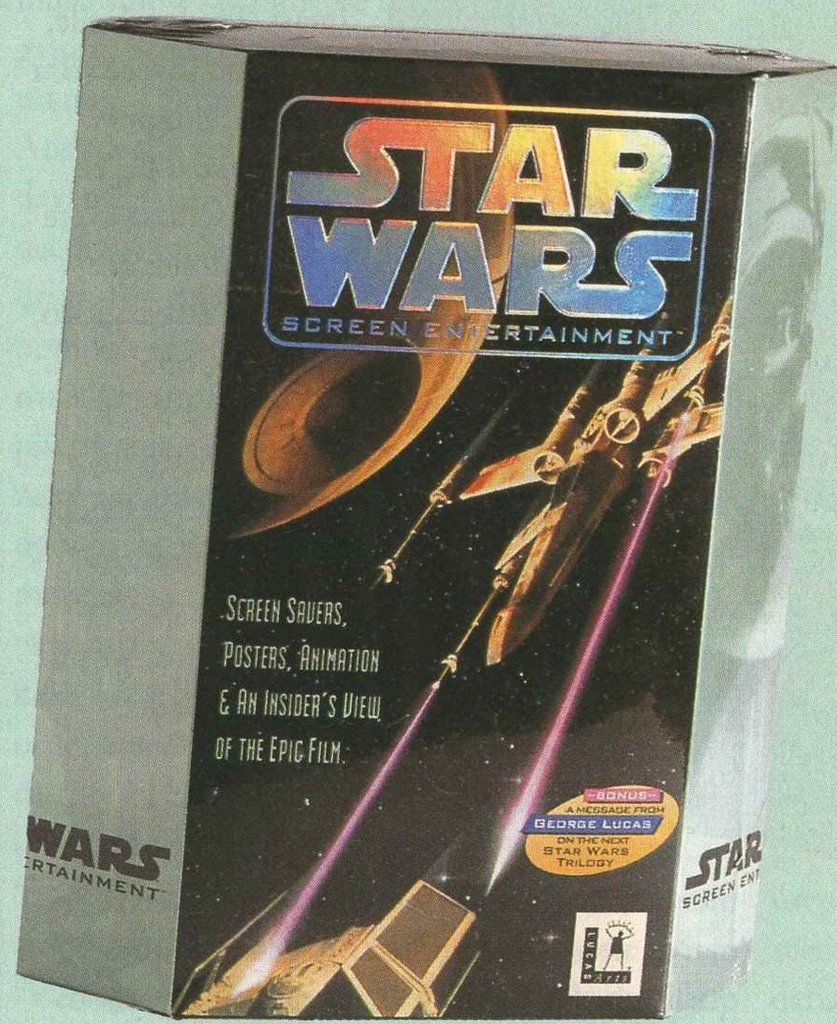

Pubblicheremo, a cominciare da questo numero, TUTTI i lavori dei 50 vincitori. Cercheremo di rispettare l'integrità delle vostre opere salvo ove, per evidenti ragioni di spazio (qualcuno si è dilettato a scrivere trattati di dimensioni enciclopediche), non ci sia possibile. Eccovi dunque i primi succosi lavori risultati vincenti:

[ Correva il 1977 e, nella fredda metropoli lombarda un bambino di 9 anni assisteva impotente ad una terribile mania che dilagava tra i suoi cugini più grandicelli. "Tu infilati in testa il fustino del Dash e prova a fare la voce di nonna Ivana quando ha l'asma" si sentiva dire il bimbo ignaro di ciò che la mente obnubi-

# ESTELLARE

lata dei cugini stava concependo. Inutile continuare la storia: l'improbabile Darth Vader di cartone veniva sistematicamente battuto da un'orda di Jedi armati di manico di scopa - laser, fino al momento in cui tornava piangente in cucina dalla mamma che, molto più potente del lato oscuro della Forza, ricacciava gli Jedi al loro pianeta d'origine. Questo è il motivo per cui ho sempre odiato gli Jedi...
Ne è passata di acqua sotto i ponti da allora. Il bambino di allora è seduto davanti ad Asmodeo, il suo fido 486 DX a 33 Mhz, pensando a quella che è diventata un'ossessione: la saga di Guerre Stellari (...) Mi limiterò perciò a dare un giudizio personale sulla trilogia cinematografica, senza peraltro avere la pretesa che le mie parole vengano considerate da coloro che sanno persino qual era il colore delle mutande di Han Solo il giorno della distruzione della Morte Nera.
Il principale pregio che la trilogia possiede è in un certo qual modo assimilabile (fatte le debite distinzioni), a quello dell'opera omnia di Tolkien (celebre scrittore contemporaneo autore, tra l'altro, de "Il Signore degli Anelli" , NDR). Così come Tolkien ha approfondito la Terra di Mezzo (luogo fantastico in cui si svolgono avventure simil terrene, NDR) a tal punto da creare ex-novo addirittura le sfumature dialettali delle singole tribù elfiche, allo stesso modo la Galassia sembra essere qualcosa di vivo, di realmente esistente, tanto è stata spinta la caratterizzazione di ogni singolo aspetto del film. Tanto più che Lucas ha potuto sfruttare qualcosa su cui Tolkien non poteva fare riferimento: l'aspetto visivo. E' più facile ricordare uno Wookie visto sullo shermo piuttosto che immaginarlo. (...) ] **Mirko Pietro di Milano**

[ ...ho deciso di presentarmi alla porta della sede della LucasArts per ottenere qualche informazione sul loro nuovo videogioco assolutamente top-secret. Nonostante all'inizio fossero un po' titubanti a farmi entrare (ho avuto qualche inconveniente con Ciubeca che stava di guardia) alla fine ho potuto ritenermi soddisfatto dato che Vincent Lee (quello di Rebel Assault) mi aveva rivelato tutti i segreti del suo nuovo prodotto. Dopo questa breve introduzione passo a trascrivere le parti più salienti dell'intervista che in realtà è durata 6 ore.
ME: Vincent, puoi rivelarmi qual è il tuo ultimo progetto?




V:Innanzitutto poca confidenza! Poi non posso rivelarti tutto sul mio nuovo gioco che si chiamerà D3DO ASSAULT e che potrà vantare grafica SVGA 800X600, con 16.7 milioni di colori ed un totale di 21 livelli senza possibilità di salvataggi ma con un sistema di password veramente eccezionale e una giocabilità fuori dal comune grazie alla presenza di 11 livelli di difficoltà e, dulcis in fundo, la possibilità di scegliere che droide utilizzare tra un numero di modelli che dovrebbe oscillare intorno al migliaio. Dato che con ogni droide la trama varierà, questo assicurerà una longevità assolutamente fuori dal normale (quasi un anno di gioco).
ME: Puoi anticiparci qualcosa della trama?
V: Sì, però lo sai che è un lavoro Top-Secret, perciò non posso raccontarti tutte le sfaccettature della trama. Si tratta della classica ambientazione di SW e, come avviene nel nuovo film in lavorazione, Luke passa alla parte oscura della Forza oooops, mi è scappato, lo sapevo dovevo stare zitto. In breve, voi, vestendo i panni di un droide, dovete riuscire ad arrivare alla fine del gioco che si concluderà, proprio come nel film in lavorazione, con la definitiva sconfitta dell'Impero, ooops me lo sono lasciato sfuggire di nuovo.] **Michele Adorni di Montalto Dora**

[...Diario del Capitano, data astrale 458.7. Supplemento del supplemento. Ma vieni, e allora! Ce l'abbiamo fatta! Recupero materiale avvenuto tramite un'ordinaria procedura di teletrasporto. Finalmente siamo entrati in possesso di Rebel Assault, l'unico, mitico, originale videogioco del 20esimo secolo e che si riteneva disperso ed ormai irrecuperabile. Sicuramente si tratta di una pietra miliare, di un reperto storico con un immenso valore sociale ed economico (valutabile in circa 200.000 tuxedi). Ora, come specificato dalle direttive impartiteci, consegneremo il prezioso oggetto terrestre al Museo Galattico delle Antichità presso il quale rimarrà in esposizione per la gioia e l'adorazione di ogni essere vivente] **Alessandro Crespi di Canegrate**

[DILEMMA AMLETICO:
Perché per impersonare quella strana specie di animali denominata Ewoks, George Lucas ha utilizzato degli uomini (bambini o nani, non so) bardandoli con pellicce di tutti i tipi, mentre per impersonare la Principessa Leila ha assoldato uno gnu, piuttosto che una normale donna (per di più senza truccarlo), con una capacità espressiva pari a quella di una moneta da cento lire. Penso che senza questa scelta iniziale nel cast, la trilogia di SW avrebbe potuto subire delle variazioni imprevedibili. Ad esempio, voci di corridoio assicurano che Han Solo, quando nel primo episodio va a salvare la Principessa o, per meglio dire, l'essere, trovandoselo di fronte abbia esclamato "Chewbacca ecco la tua compagna!

# REDATTORE STELLARE

Ora aiutami a cercare la Principessa".
E' chiaro che una come Claudia Schiffer non ci sarebbe stata bene tutta sporca di grasso a riparare l'iperguida, però fra i due valori estremi dell'universo femminile si sarebbe potuto cercare una via di mezzo!...]
**Giuseppe Montinaro di Martinafranca**

[...quando avrete maturato una certa esperienza, vi sarete fatti le ossa e, soprattutto, se gli "altri" non vi avranno fatto troppo spesso la pelle, solo allora potrete accedere alle missioni più impegnative, quelle dove i caccia ribelli non vedono l'ora di mettervisi a "ore sei" per accendervi un bel focherello sotto il sedere con i laser dei loro caccia X! Dunque, gli aspiranti cattivoni con voglia di cambiare il finale del film, non potranno che trovare Tie Fighter entusiasmante.
Personalmente, a me piace giocare con questi simulatori completamente al buio, in modo che il monitor sembri davvero una finestra sullo spazio cosmico. Uso soltanto una lampada rossa da camera oscura che permette di vedere la tastiera nei momenti in cui vi si deve ricorrere (altrimenti si rischia di attivare la telecamera di bordo quando invece si volevano chiedere rinforzi!) ...] **Massimo Osti di Rosignano Solvay**

[Quando si apre uno "Stargate" non puoi non entrare! Spero sarete consci del fatto che ho dovuto rovinare la recensione di Parsifal su Wing Commander III... ] **Alessandro Querci di Prato**

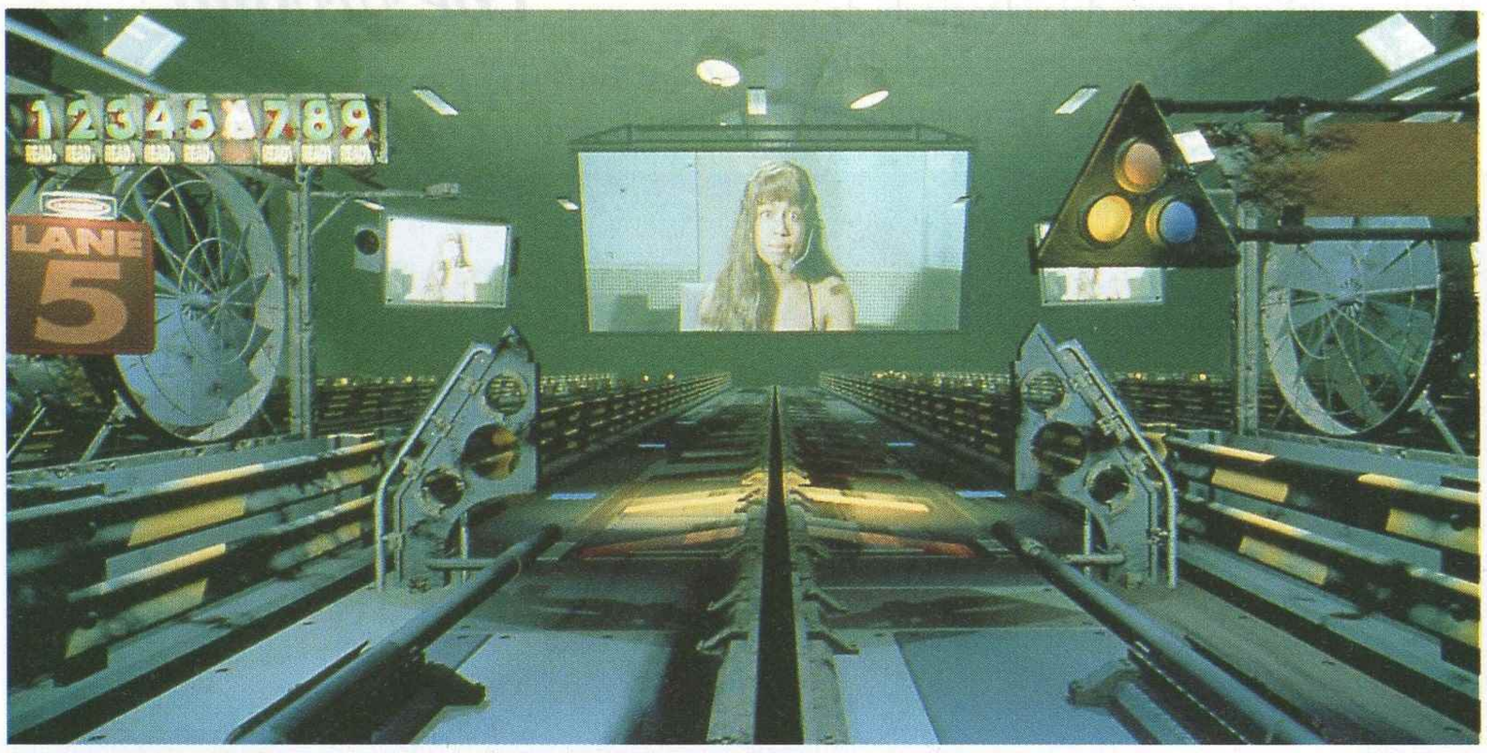
[... che Tie Fighter sia un gioco bellissimo, eccezionale, completo, la "fine del mondo", lo sappiamo tutti, o quasi. Troppo facile. Vediamo invece cosa non va. Intanto l'installazione: se per disgrazia avete il Doublespace siete fatti: il gioco non girerà. Anche con il dischetto di Boot? Sì, anche e soprattutto con quello. Tutto per una riga del CONFIG.SYS, una riga che, a meno di illuminazioni divine, non troverete mai da nessuna parte. Sono cose come queste, quelle che fanno fare balzi in avanti alle classifiche di vendita delle console, sapete?...] **Mauro Morsiani di Argenta**

[...Scrivere su K non è da tutti i giorni, ma ho deciso di farlo anche se oggi non è domenica; le dita trrremano e così è davvero difficile premere persino la barra spaziatrice; questo non vuol dire che sia insicuro dei miei mezzi, anzi, se vi devo dire la verità, ho quasi pronta in garage la Morte Nera 2 (... ma non ditelo a nessuno, rischiereste di rovinare la sorpresa a qualche milione di terrestri) e il pensiero che gli altri K-lettori Han Solo poche possibilità di gareggiare con me, mi tranquillizza alquanto (... se avete capito la battuta, le mie migliori condoglianze). La situazione è più seria di quanto si possa immaginare e mi induce ad essere onesto nei vostri confronti... Io vi scrivo quale rappresentante della "Black Death 2 Engineering Corporation" e anche solo l'idea di poter mettere le mani sui progetti difensivi di George Lucas riguardo alla futura trilogia di SW mi ha indotto a fare carte false... ebbene sì, riponiamo in voi il futuro di milioni di lavoratori androidi sull'orlo della cassa integrazione...] **Alessandro Polli di Peschiera Borromeo**

[..."Eccolo, è sopra di me!"
"Lo vedo, inserisco i comandi manuali. Non mi scappi... fermo così... colpito!"
"Ne manca solo uno, questa volta ce la faremo"
"Accidenti ho un problema..."
"Ti hanno colpito?"
"No, il solito problema...
"Non ci posso credere, ancora?"
"Sempre sul più bello"
"Mi ha colpito! Mi hai distratto!"
"Scusami ma devo proprio lasciarti"
"Ma non è possibile, non adesso... Uff... però sei proprio un pirla: ti fai sempre beccare da tua madre quando giochi"
"SI MAMMA, SPENGO... con questa storia della bolletta del telefono che pagano loro, mi rovinano tutte le partite..."...]
**Andrea Tesei di Pessano**

[...Uno spirito indomito, un palpito ribelle attende nell'ombra il momento di colpire e riportare agli splendori e ai bagliori delle stelle
le forze che in passato hanno spiegato il loro ardire.
Non sentitevi al sicuro, è questo che vi detto:
che la nuova Repubblica si prepari alla difesa
perchè presto un nuovo Inizio irromperà nel vostro assetto per portare l'Alleanza alla soglia della resa] **Astrid Della Mora di Milano**

# IMAGINA

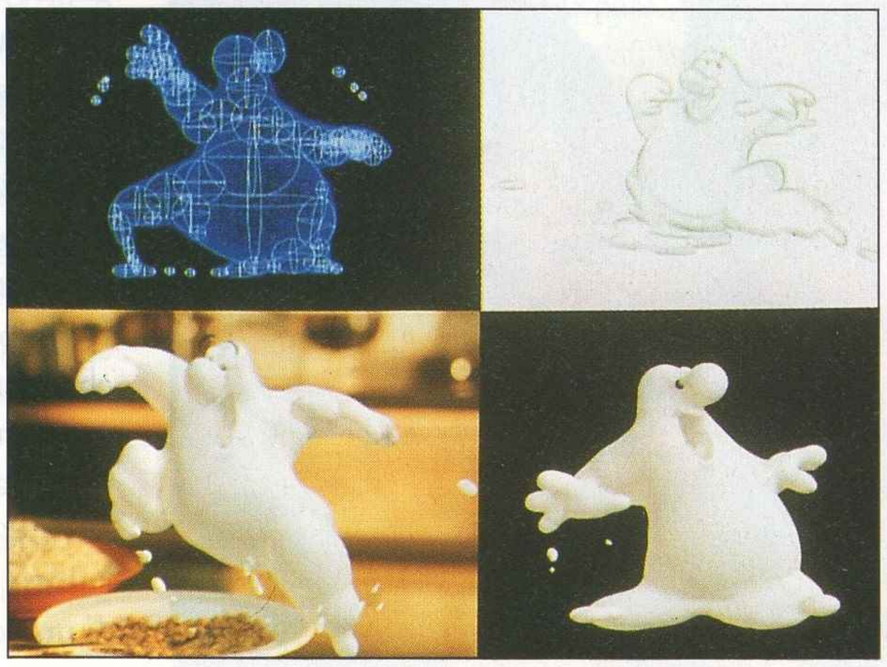



**Tutte le tendenze, le innovazioni, le speranze, i tentativi, i trend e i vizi di fondo a Montecarlo, intorno a "Imagina" e alla Cyber-era!**

Come ogni anno a febbraio Montecarlo, nel solare Principato di Monaco ha ospitato "Imagina" uno dei più prestigiosi festival dell'immagine incentrato sul tema della Cyber-Era; un'epoca caratterizzata dall'influenza della realtà virtuale nella vita quotidiana con conseguenze semplicemente rivoluzionarie nel campo economico, sociale e culturale. Tutte le novità nel campo della computer grafica, le ultime versioni aggiornate di software e le nuove proposte, hanno la possibilità di confrontarsi e presentarsi sul mercato. Sede espositiva è stata una delle sale ricevimenti dell'Hotel Loews.

Tra le presenze più significative l'ultima versione di Softimage presentata dalla Microsoft. Sono costituite primariamente dalla versione base 3.0 del suo Softimage 3D, che include ora la gestione delle "Nurbs" dirette a realizzare una più facile e veloce modellazione, una nuova funzione di stretch per molteplici deformazioni degli oggetti, e permette di poter salvare i modelli nelle più svariate versioni al fine di garantire la compatibilità con software diversi. Questa versione include inoltre una serie di pacchetti aggiuntivi e viene fornita al cliente ad un prezzo quasi dimezzato rispetto alla versione precedente. Tra i più interessanti pacchetti aggiunti abbiamo Particles, consistente in una gestione particellare diretta ad ottenere effetti atmosferici quali nebbia, fumo ed altri fenomeni naturali originati da minuscole particelle volatili. Inoltre la versione extreme, che oltre al pacchetto base offre il modulo di rendering Mental Ray noto da un po' di tempo solo in versione demo, e ora finalmente utilizzabile in produzione, che ha tra le altre funzioni quella di creare effetti di ray-tracing. Segnaliamo, sempre nell'ambito dei prodotti Softimage l'interessante software di animazione Toonz che oltre a creare una animazione tradizionale 2D, tipo cartoon è stato sviluppato per consentire la gestione contemporanea di diversi layer disegnati a 2D o 3D, e di mixarli, integrandoli perfettamente.

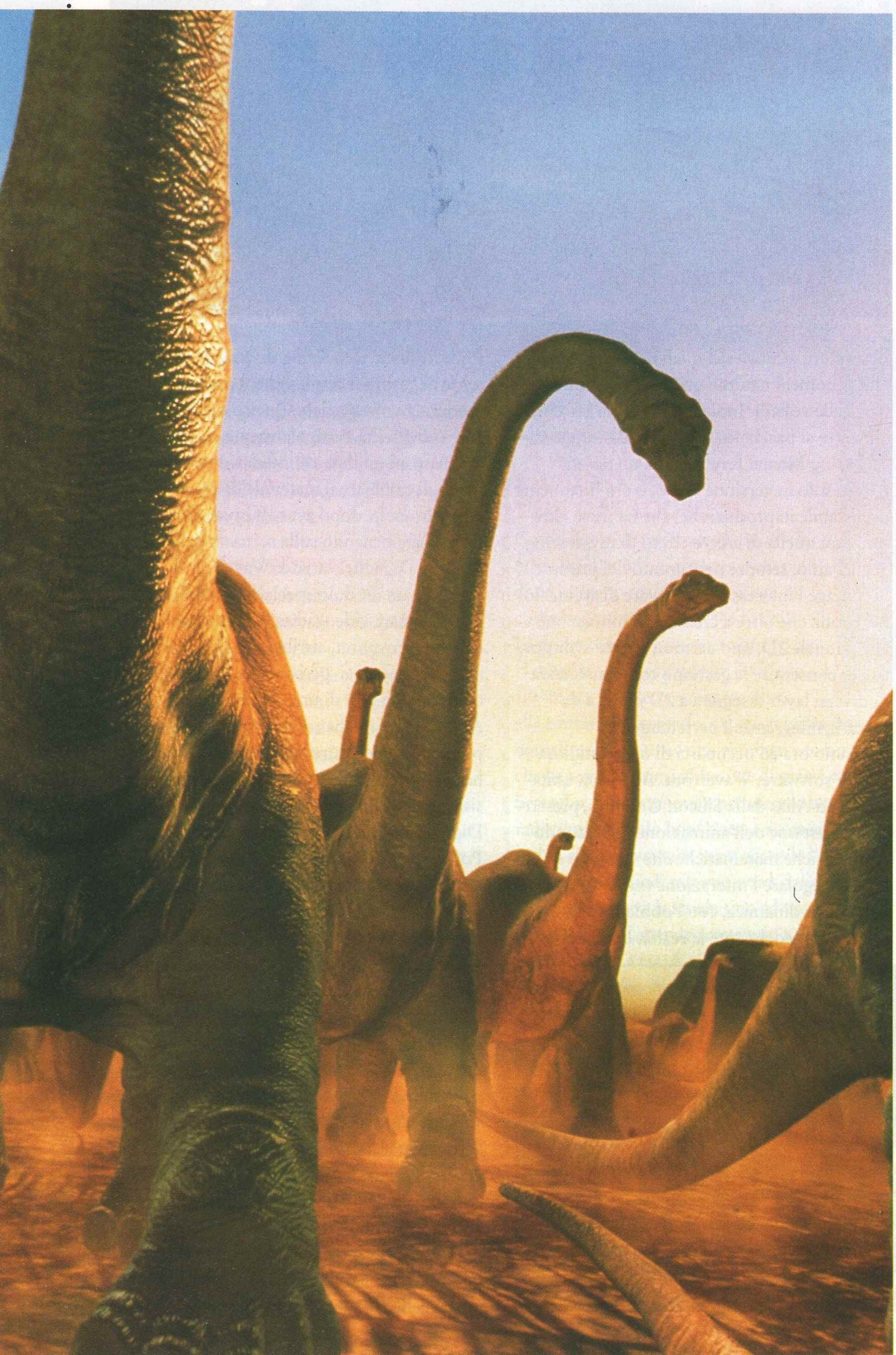
Passiamo ora ad occuparci di un prestigiosa casa di software: Wavefront. Acquisita unitamente ad Alias dalla Silicon Graphics, presenta una gestione dell'animazione 3D secondo regole fisiche matematiche che vengono stabilite per regolare l'interazione tra i vari oggetti in maniera dinamica, con l'obbiettivo di riprodurre fedelmente la realtà. Interective Photorealistic Rendering di Wavefront consente di gestire il displacement mapping ed il rendering volumetrico. Questo tipo di rendering è di qualità particolarmente elevata ed è abbinato ad un sistema interattivo che permette di cambiare il materiale di ogni singolo oggetto, anche dopo aver effettuato il rendering, riaggiornando sulla scena visualizzata soltanto l'oggetto variato. Wavefront ha aggiunto un modulo speciale al suo sistema per realizzare videogames "Gameware"; si chiama Activation, attribuisce degli pseudo-comportamenti ai personaggi di un videogioco dotandoli così di una specie di vita propria. Al modulo Kinemation che viene utilizzato per il motion capture la casa di Santa Barbara ha aggiunto dei nuovi driver per pilotare i sistemi di tracciamento "monkey" della Digital Image Design, "Fast Track" della Polhemus e "Flock of Birds" della Ascension. Alias ha presentato il suo nuovo modulo di animazione particellare che si presenta come il più completo sul mercato. Tra gli esempi più significativi, a dimostrare la potenza di questo software, la simulazione molto realistica dell'"effetto pelo" che per anni ha impegnato diversi centri di ricerca avanzata.



Un altro prodotto di notevole rilievo nell'ambito della post-produzione è la nuova versione di "Flame" della Discreet Logic, un software per il montaggio non-lineare che è in grado di gestire una grossa quantità di layer con filmati, ad ognuno dei quali può essere abbinato un numero praticamente illimitato di effetti speciali come il morphing, warping ed il displacement mapping. La gestione degli effetti 3d in "Flame" implica l'uti-

lizzo di superfici, su cui vengono mappate le immagini, che vengono poi gestite in uno spazio tridimensionale. La piattaforma utilizzata da "Flame" è un "economico" Onyx multiprocessore dotato di reality engine 2 per un costo che si aggira attorno al mezzo miliardo!... ma che permette di avere quasi tutti gli effetti in real-time.
Tra le novità nel campo dei videogiochi da segnalare l'ultima produzione di Medialab: Pizzarollo. Un gioco che in breve tempo verrà trasmesso in Francia da Canal Plus e che potrà essere giocato dai telespettatori attraverso le linee telefoniche utilizzando il tastierino numerico. Il "Pizzarollo" è un simpatico fattorino che in un minuto e mezzo deve recapitare al domicilio dei clienti le pizze muovendosi all'interno di una buffa città tutta in 3D. Il programma di gestione del gioco utilizza un sistema Onyx a 6 processori con reality engine 2 che garantisce la potenza necessaria per il real-time e permette l'utilizzo di un gran numero di texture.

## *Biogiochi inseriti in ecosistemi con personaggi che vivono "vite proprie"*



L'Autodesk ha presentato in anteprima ad Imagina la versione di 3D studio 4 per Silicon Graphics che viene dichiarata circa due volte più veloce rispetto a quella su Pc testata su un Pentium 90.
Inoltre ha fatto bella mostra di sé l'ultima versione di "Animator Pro", il potente software della casa di Sausalito per l'animazione bidimensionale. Questa versione ora sotto Windows lavora a 24-bit effettivi, permette di comporre e gestire diversi layer di filmati in formato avi, quicktime e flc, con una vasta gamma di effetti cui si aggiunge la capacità di gestire maschere anche attraverso tutti i frame delle animazioni in lavorazione; il software si occupa di riaggiornare automaticamante tutti i frame precedenti o successivi.
Lo stand di Hybrid era simile ad uno studio televisivo con tanto di presentatori e telecamere. Uno show-man in carne ed ossa recitava all'interno di un ambiente completamente blu, a video invece lo stesso attore si muoveva negli ambienti più disparati grazie ad una telecamera munita di sensori collegati ad un computer Onyx che riproduceva in un ambientazione virtuale (quella che si vedeva a video) i medesimi movimenti di camera. Hybrid è sostanzialmente un sistema che permette di sincronizzare i movimenti di una telecamera virtuale ad una reale con discreta precisone. Ulteriore peculiarità in questo tipo di apparecchiatura è la gestione della prospettiva che deve essere necessariamente identica in entrambe le riprese. I risvolti che questa tecnologia può implicare nel mondo dei videogiochi sono evidenti.
Proseguendo nel nostro viaggio all'interno di Imagina curiosiamo tra gli interventi che alcuni illustri personaggi hanno tenuto alla conferenza dedicata a Videogiochi "Virtual Lifes". Philippe Ulrich, della "Cryo" Software, un personaggio carismatico e propositivo ha introdotto il concetto di biogiochi ovvero giochi in cui viene definito una sorta di ecosistema virtuale abitato da personaggi che si comportano secondo regole prestabilite e vivono "di vita propria". Ogni giocatore potrebbe entrare a giocare in questo mondo nei panni di uno dei personaggi già esistenti a sua scelta.

Mr. Ulrich ipotizza addirittura che questo ecosistema possa essere accessibile via modem da parecchi utenti.
Philippe Ulrich ha inoltre presentato la sua società che produce videogames realizzati da una equipe di 120 persone con software vari, tra cui 3D studio, che girano su una rete di 100 PC. La più recente produzione della "Cryo" comprende giochi come Alien, Revenge, il Pianeta delle Scimmie, Kult e Megarace, e, ultimo nato e vincitore del premio speciale per il videogame più bello ad Imagina, Commander Blood.
Presente anche Rosalie Bibona della Martin Marietta, una società che ha sviluppato fino a pochi anni fa soltanto simulatori di volo militari ad alte prestazioni per il Pentagono e la Nasa, da sempre in evidenza per l'alto contenuto tecnologico dei suoi prodotti, dopo l'accordo con la Sega, M. M. ha trovato un nuovo mercato: quello dei Videogiochi. La fusione del "know how" tecnologico della Martin Marietta con l'esperienza della Sega nel campo dei video giochi, ha portato a riproduzioni di qualità come Daytona Usa. D.U. si basa per lo più sull'ottima gestione di molte texture fotorealistiche mosse in real-time, cosa assolutamente innovativa per i videogiochi coin-up. Il motore hardware si chiama "Real 3D" ed è in grado di gestire più di 300.000 poligoni texturizzati al secondo. Sega e Martin Marietta prevedono che la prossima versione del "Real 3D" sarà multiplayer e ancora superiore come qualità delle immagini. Rebecca Allen della Virgin ha presentato "Demolition Man", un gioco basato sull'omonimo film che utilizza un misto di filmati live e animazioni 3D. Alcune sequenze e brani musicali sono i medesimi del film mentre altri sono stati girati e prodotti appositamente, a dimostrare come la produzione di un videogioco implichi l'uso di risorse molto simili a quelle richieste per una produzione cinematografica. La trama del gioco segue la trama del film con la differenza che, mentre il film si svolge in maniera lineare, il gioco ha invece una progressione di tipo casuale tra le diverse scene. Tutto il gioco è completamente in soggettiva cosìcché il giocatore si cala nei panni di Demolition Man (Sylvester Stallone). Il gioco è nato principalmente per piattaforma 3DO in quanto utilizza filmati di tipo m-peg registrati ad una risoluzione di 260x180 pixel che vengono decompressi al momento della visualizzazione a coprire tutto il formato televisivo.
La Walt Disney invece ha sfoggiato "Aladdin", il suo gioco per

Realtà Virtuale, utilizzando sull'onda del film le stesse suggestive ambientazioni. La qualità dell'immagine è notevole, basti pensare ai dieci SGI Onix che servono a supportare questo tipo di gioco. La navigazione attraverso i diversi scenari dà la più completa libertà di volare dovunque, comunicando con personaggi che sembrano vivi grazie al loro realismo sia visivo che comportamentale - come in un cartoon - ma guardando il mondo dalla parte del computer; i personaggi infatti sono "programmati" per reagire in modo diverso a seconda di come si comporta il giocatore umano.
Gribouille ha proiettato ad "Imagina" la prima parte di "Agarthian Cronicles", un filmato a puntate completanente ricostruito al computer. Scenografie, colori, effetti e qualsiasi oggetto; perfino gli attori - sono virtuali, e resi fedelmente realistici grazie a tecniche di motion-capture per i movimenti e l'uso sapiente di luci e texture, per quanto riguarda gli effetti visivi. Una sequenza in primo piano dell'attrice principale crea il dubbio che l'"attore virtuale" sia in verità reale e tocca uno degli aspetti che da sempre ha interessato il mondo della computer grafica: la perfetta riproduzione del mondo circostante. La domanda più curiosa da farsi resta: chi ha vinto quest'anno il premio "Pixel Ina"? Tra le varie categorie se ne è distinta una nuova: quella dei Raids; filmati pensati per essere proiettati nei cinema dinamici. Nei panni di un fortunato viaggiatore in "Cosmic Pinball", prodotto da Talent Factory (Belgio), si scivola luogo dei binari di montagne russe ad una velocità pazzesca, ci si tuffa all'interno dei mondi più strani, simili a quelli dei film di fantascenza, a bordo di una scassatissima Chevrolet anni '70. Seafari è il migliore tra i Raid e anche il vincitore dell'ambito premio "Imagina" ed è ambientato in un ambiente sottomarino frequentato da insolite creature. Noi ci troviamo a bordo di una navicella subacquea che, inoltrandosi nei profondi abissi guidata da un simpatico delfino, andrà a scontrarsi con un feroce mostro marino. Alla fine, con un colpo di scena, il mostro esploderà e la nostra navicella verrà catapultata fuori dall'acqua, seguita da un vertiginoso tuffo che farà ritornare tutto al punto di partenza. Eccezionale in questo filmato l'uso delle luci e delle texture dal punto di vista tecnico, e l'accuratezza dell'animazione, che rende il tutto gradevolissimo da guardare ed emozionante da seguire. Altri filmati di notevole rilievo: la categoria Effetti Speciali con il mitico "Forrest Gump", prodotto dall'ILM; ed il vincitore della categoria, il simpaticissimo e fumettistico film "The Mask" prodotto dall'ILM, zeppo dei più disparati effetti speciali e realizzato con i migliori software sul mercato.

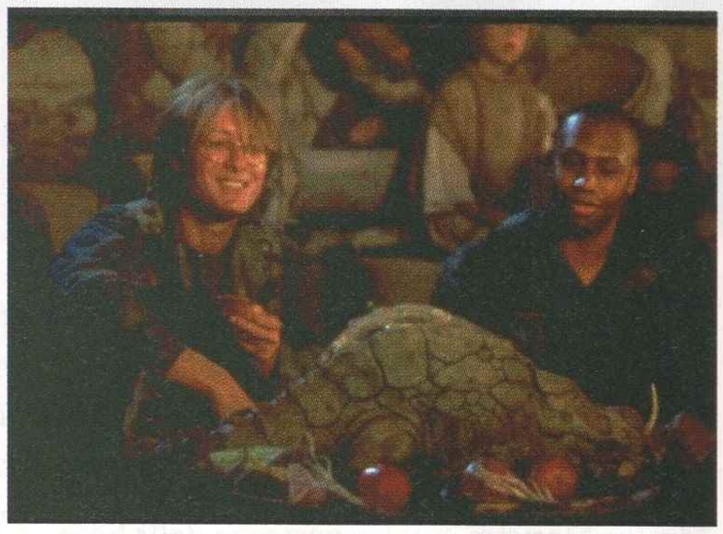
**Valentina De Pra**

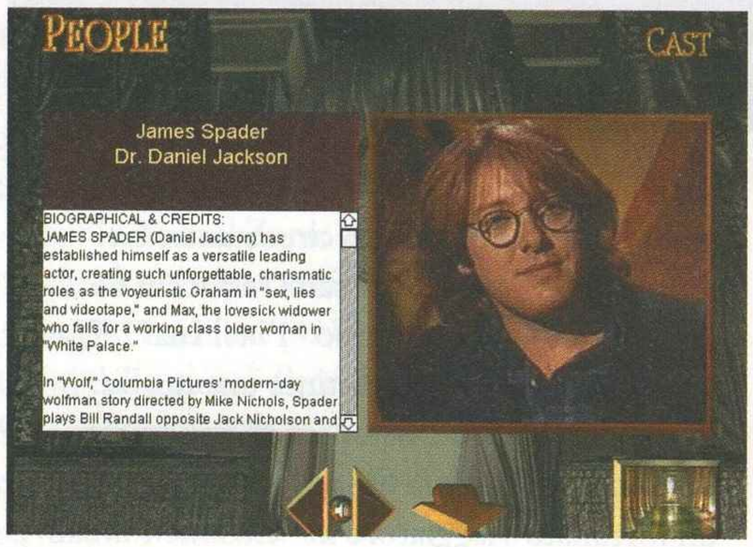
# STARGATE

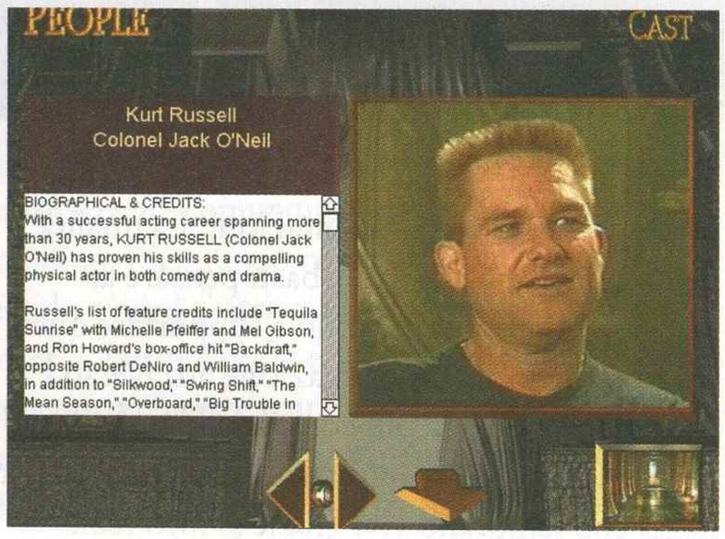
**Un film, un gioco, un multimedia e molto altro entrando nel magico universo di Stargate**

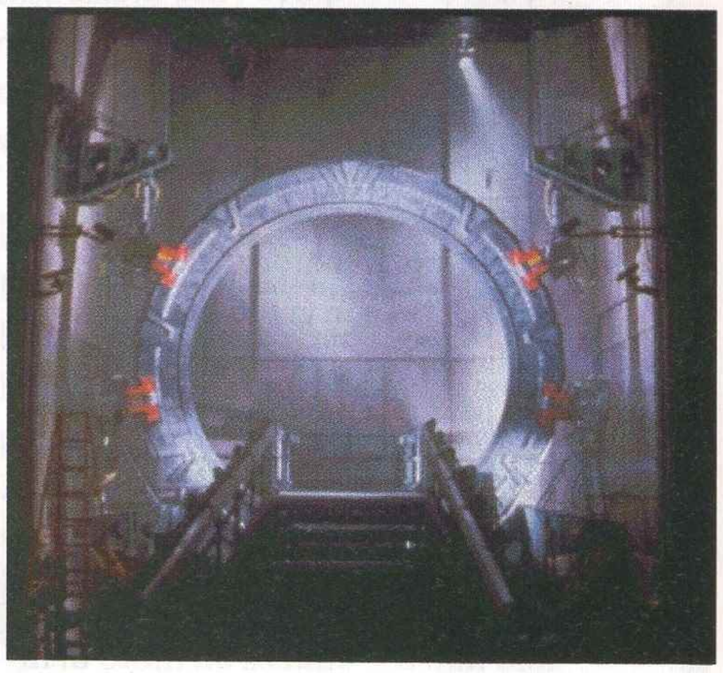
## Il film

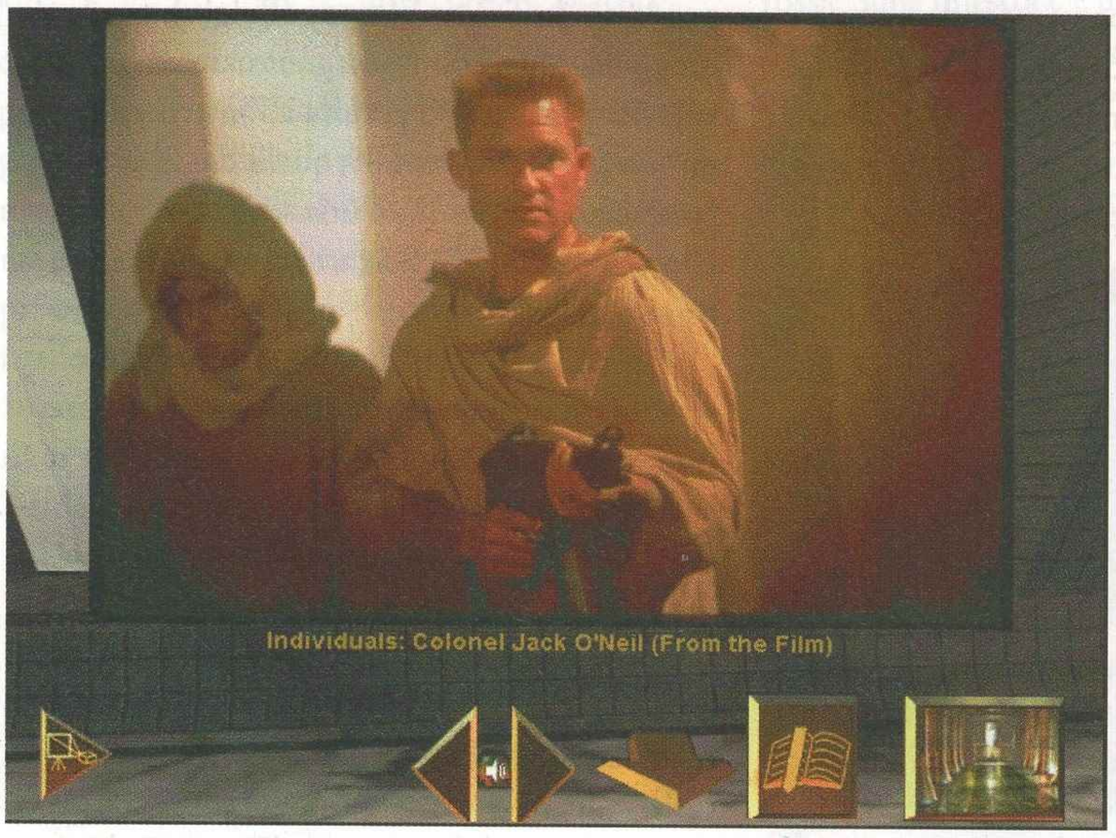
Qual'è il segreto racchiuso nelle piramidi? L'archeologo Daniel Jackson (James Spader), un professorino occhialuto che sembra fresco fresco di laurea, riesce a trovare la risposta a questo enigma che affligge da anni l'umanità. Il segreto è nella Stargate!
Okey, vedo che state facendo un po' di fatica a seguirmi, forse è meglio iniziare dal principio... Giza, Egitto anno di grazia 1928. Il prof. Langford trova durante uno scavo un anello gigantesco fatto di un

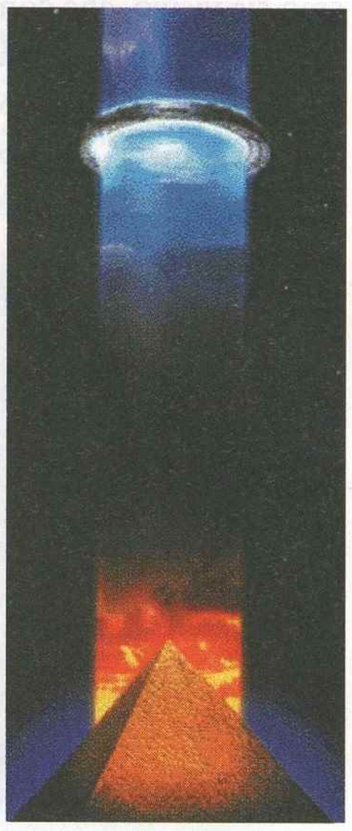






minerale ferroso sconosciuto.
Per anni gli studiosi di tutto il mondo si interrogano sulla Stargate. In particolare cercano di decifrare i segni simili a geroglifici situati lungo tutto il perimetro della "ruota metallica": ma niente!
1995. La figlia del professor Langford decisa a scoprire il mistero della ruota si rivolge al già citato Daniel Jackson, che nel giro di poche settimane svela l'arcano. I segni su Stargate non sono geroglifici, ma costellazioni stellari disposte in modo da formare un itinerario astrale. Stargate è una porta multidimensionale che consente di raggiungere pianeti distanti milioni di anni luce dalla terra. Attraverso questa apertura spazio-temporale sono giunti sulla terra i veri costruttori della piramide di Cheope... migliaia di anni fa!
A questo punto si prospetta per il professorino un bel viaggetto; ma per sua fortuna non partirà da solo. Ad accompagnarlo nella missione oltre le stelle c'è il colonnello Jonathan O' Neil (Kurt Russell: prego un applauso è appena entrato in scena il protagonista), un militare di carriera dal pugno di ferro.
I due arrivano dritti dritti, passando proprio attraverso la Stargate, in un mondo lontano dominato dal malefico Ra, conosciuto e venerato come un Dio dagli egizi.
La vicenda si sposta nella città di Nagada, dove si trova appunto la residenza imperiale del Dio Ra.
Ben presto James scopre il vero scopo per cui è stata costruita la Stargate: Ra l'ha utilizzata per rivitalizzare il proprio pianeta trasportando nel suo regno, attraverso di essa, migliaia di esseri umani da utilizzare come schiavi.
A questo punto le parti sono ben delineate. Il cattivo Ra da una parte e i due eroi senza macchia, e con un po' di paura (almeno Daniel), dall'altra.
Dopo colpi di scena a ripetizione e lotte senza esclusioni di colpi i nostri eroi riescono a debellare la minaccia di Ra, grazie anche all'insurrezione degli schiavi che si ribellano e lottano al loro fianco.
Il lieto fine è naturalmente d'obbligo...

# MEGA DRIVE SUPER NINTENDO STARGATE

***Il faraone ha qualche legame di parentela con la faraona? E nel caso, è commestibile? Questi ed altri inquietanti interrogativi a sfondo egizio ci hanno tenuto a lungo svegli la notte... Ne abbiamo approfittato per smanettare un po' su Stargate. Ed eccovi la gustosa anteprima!***

Atmosfere esotiche stile Alladin, anche se un po' meno cartoonistiche in questo platform piuttosto giocabile. La chiave del gioco è la stessa del film. Dovete scoprire il segreto della piramide sormontata da un misterioso anello con strane scritte perimetrali. Va bene, va bene, è lo Stargate, non c'è mica bisogno di sbuffare a quel modo: anche se ne abbiamo parlato già abbondantemente ci sembrava giusto essere precisi.
Vestirete i panni del colonnello Jack, un tipo duro come uno sfilatino vecchio di due settimane e chiuso come un cinema a ferragosto: insomma uno di poche parole e molti fatti. Vi trovate soli, con la vostra inseparabile mitraglietta - l'unica cosa sulla quale potete veramente fare affidamento.
Il vostro antagonista sarà Ra con i suoi s-cagnozzi di nome e di fatto visto che si presentano come soldati con enormi copricapo raffiguranti il dio Anubi; che come tutti ben sapranno ha sembianze canine.
La grafica è piuttosto curata e fluida e il livello di difficolta molto alto.
Le normali schermate a scorrimento orizzontale sono inframezzate da finestre di dialogo che vi aiuteranno a raccogliere gli indizi necessari per riuscire a risolvere l'enigma della Stargate.
Da consigliare ad un pubblico di appassionati del genere platform, Stargate probabilmente può fare qualche proselito anche tra i profani grazie al suo indiscutibile richiamo cinematografico!

**Casa:** Virgin (Super Nintendo) Sega (Mega Drive)
**Genere:** Platform
**Difficoltà:** Alta
**Numero di giocatori:** 1

**VOTO**
**Supernintendo** 870
**Megadrive** 861

Grafica
Sonoro
Giocabilità
Fattore K

# GADGET "DELL'ALTRO MONDO"

La colonna sonora di Stargate su CD

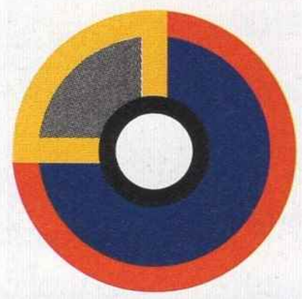
L'immancabile T-shirt ufficiale per poter dire: "L'ho visto anch'io

La maschera di Ra, accessorio indispensabile per carnevale ma anche utile per andare in ufficio.

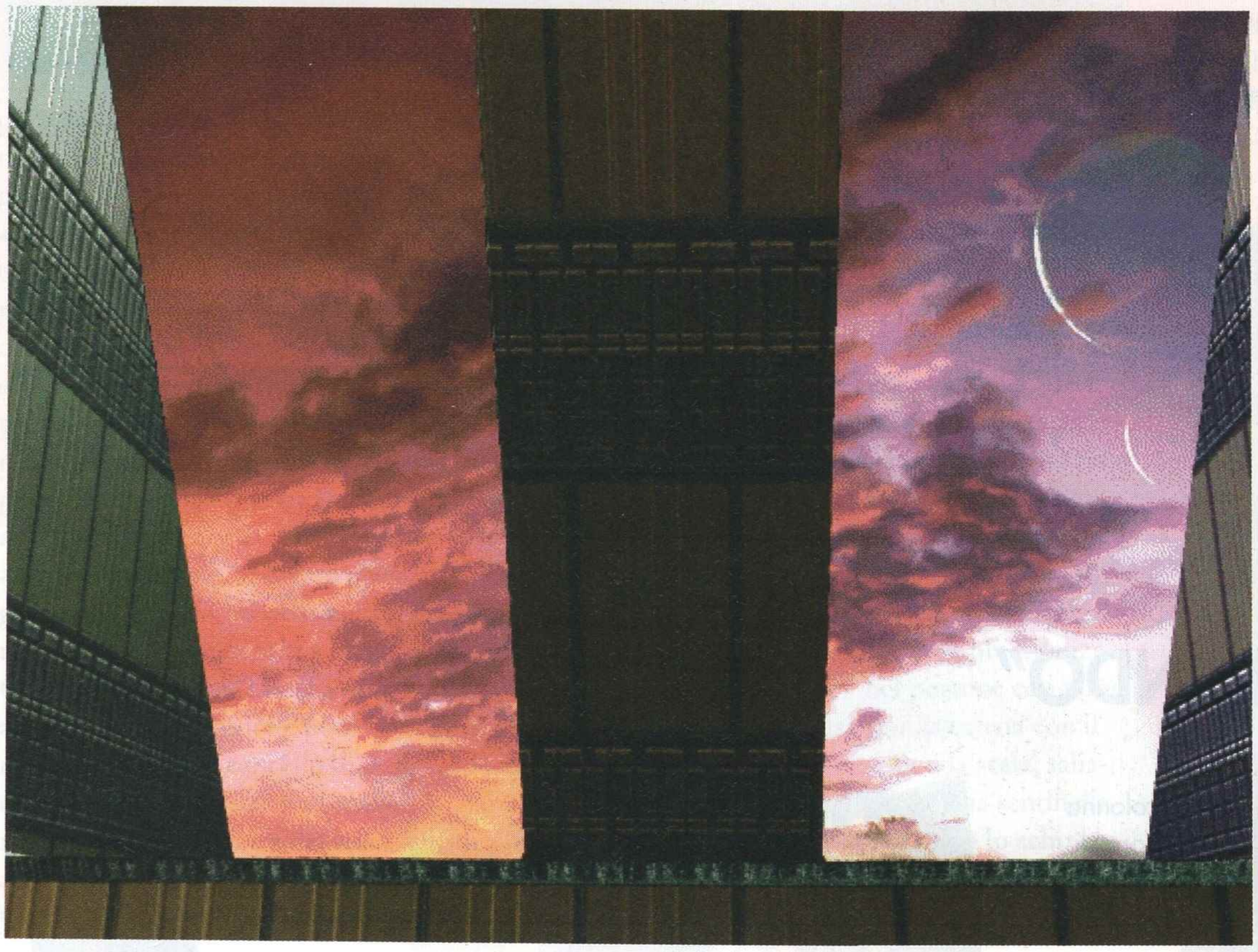
Un orologio "faraonico" per non perdere la cognizione del tempo.

# SECRETS OF STARGATES

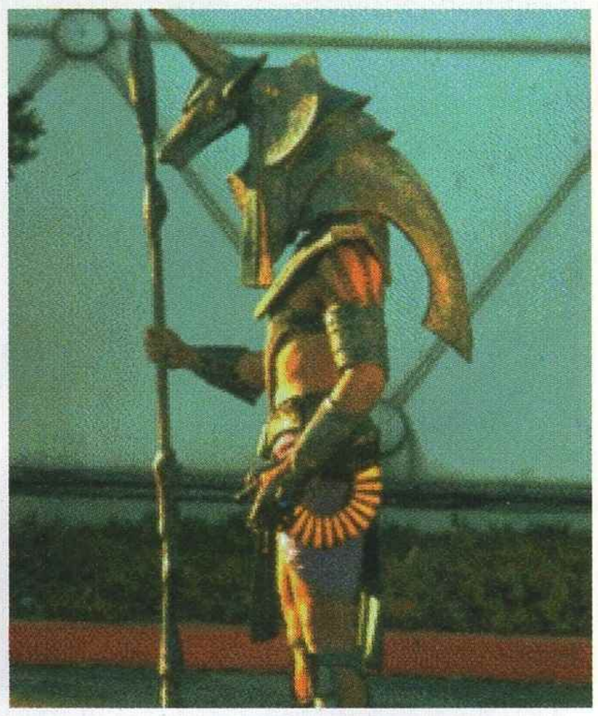
Cose dell'altro mondo, nel senso che anche noi in redazione avevamo dopo anni e anni di sperimenti andati a vuoto messo a punto la nostra Stargate.
Grazie ad essa siamo riusciti a raggiungere un pianeta lontano mille anni luce dal nostro sistema solare dove i redattori venivano schiavizzati e costretti a lavorare per un tozzo di pane ai progetti megalitici di un folle editore. Dopo mille peripezie siamo riusciti a riportarli sulla terra dove finalmente sono riusciti a lavorare... per un tozzo di pane ai progetti megalitici di un editore nostrano. Per il momento si stanno chiedendo dove sia la convenienza e qualcuno di essi sta sollevando l'ipotesi che Terra o altri mondi le cose non è che cambino molto. Ma questo è servito a farci comprendere le grandi potenzialità della Stargate: l'abbiamo riposta in solaio ben impacchettata e al suo posto abbiamo messo un ficus benjamin...
Non voglio però affliggervi con le vertenze sindacali della povera redazione di K, ma parlarvi in modo approfondito (almeno cinque cartelle come da contratto) di questa interessante opera multimediale che vi condurrà per mano alla scoperta del film e del mondo dei faraoni - piramidi incluse.
Per riuscire ad aprire Secret of Stargate, occorre una postazione hardware non proprio "faraonica", ma comunque di tutto rispetto: almeno un 486 con 4 mb di Ram; anche se la scatola suggerisce 8Mb di Ram! Dimenticavo di dirvi una cosa importantissima, che farà commuovere fino alle lacrime i possessori di Macintosh: il gioco gira anche sui simpatici computer con la melina multicolore: incredibile!
Infatti, sullo stesso Cd risiedono due versioni di Stargate, per PC e per Macintosh: un fantastico "due al prezzo di uno" che consentirà ad una vasta platea di usufruire di questa interessante opera multimediale.
Il CD si apre con una suggestiva introduzione filmata della durata di circa dieci minuti; naturalmente può essere saltata per arrivare subito alla schermata iniziale che consente di interagire con il CD. Va comunque detto che complessivamente all'interno di Stargate trovano spazio ben 40 minuti di sequenze filmate.

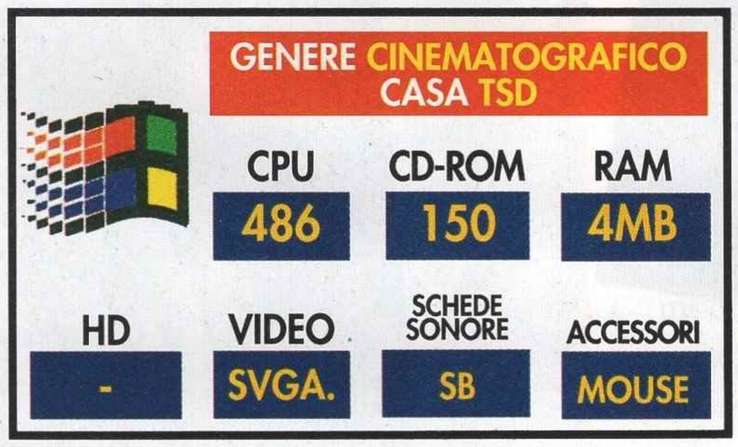


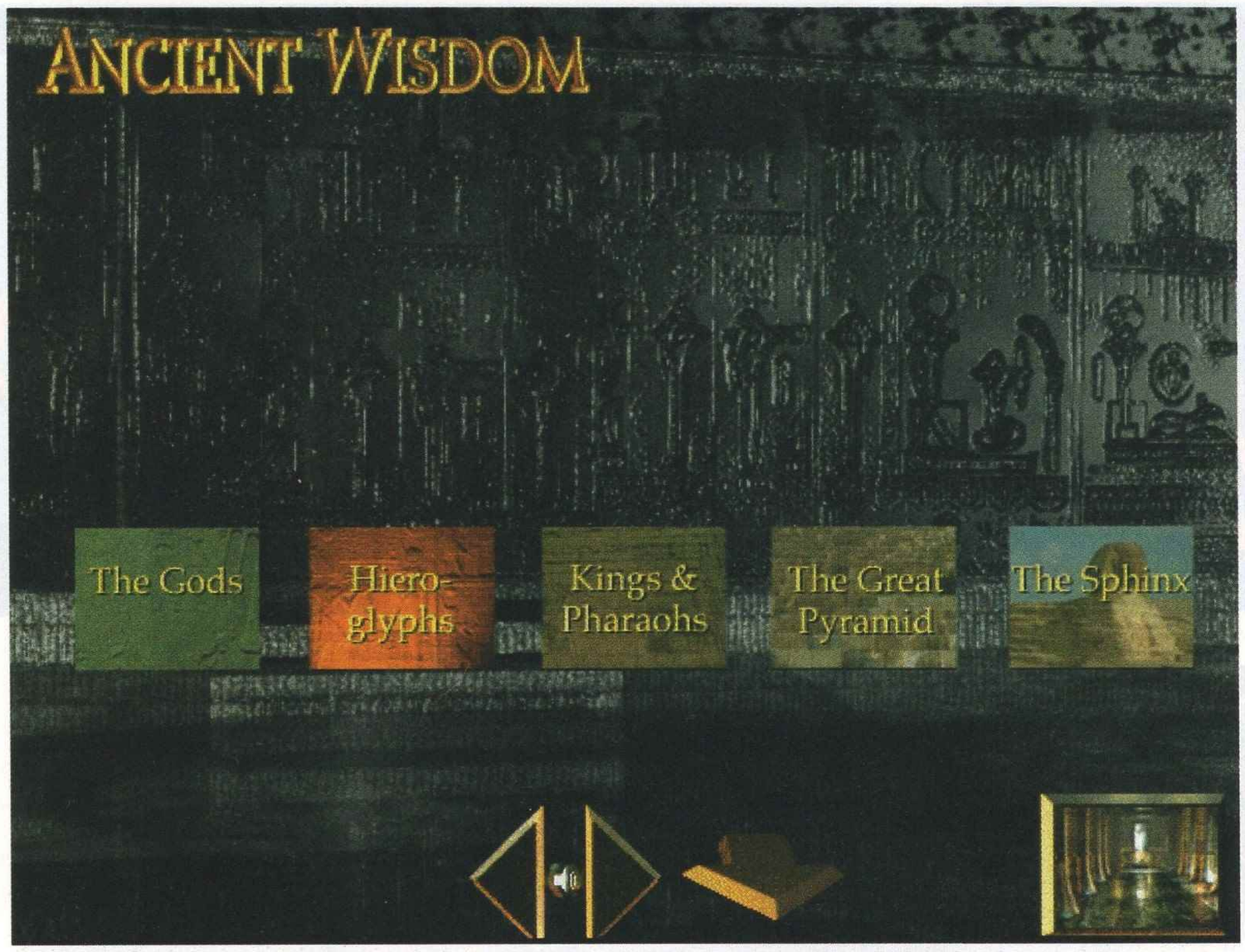

Ma torniamo alla schermata iniziale.
Vi ritrovate in una ripresa in campo lungo. In fondo si scorge un trono dorato: ci vuole poco per capire che vi state appropinquando proprio all'interno della reggia del malefico dio del sole Ra. Improvvisamente con una violenta accelerata degna dello stile cinematografico di Sam Raimi - ricordate la trilogia della "Casa"? -, venite sospinti verso il trono, il campo si riduce, e il primo piano della sala del trono riempie lo schermo.
Ok si può incominciare! Per muoversi all'interno della sala regale è sufficiente fare affidamento sul caro vecchio mouse. Cliccando nelle direzioni consentite ed evidenziate da una freccia bianca si accede alle varie sezioni del multimedia.
Personalmente ho iniziato girando a sinistra. Qui, mimetizzata (ma non troppo) in una parete dorata con dei disegni (geroglifici?) in basso rilievo, si scorge la sagoma di un ingresso segreto.
Bene: non vi resta che cliccare su di esso per accedere a quella che viene definita la parte storico culturale: Ancient Wisdom. Qui potete trovare una serie di informazioni, concetti, teorie, che spiegano o in parte cercano di spiegare il complesso e incredibile sviluppo della civiltà egizia e in cui vengono riprese alcune ipotesi circa i metodi utilizzati per erigere quelle colossali opere che sono le piramidi.

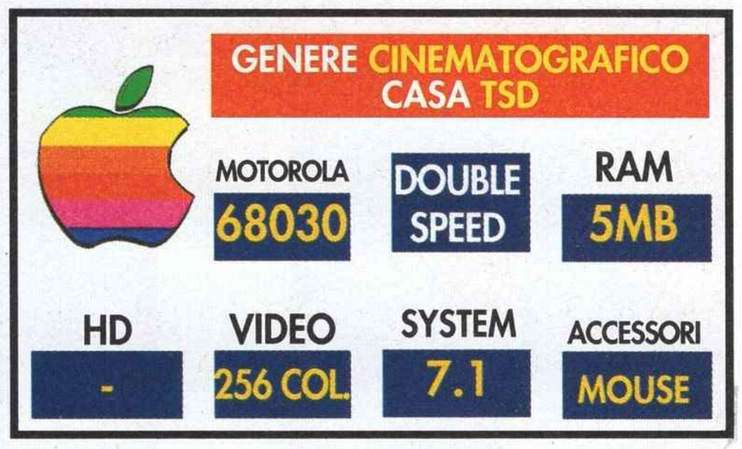


*Cose "dell'altro mondo" con il CD-Rom di Stargate*








I soggetti disponibili sono cinque: The Gods, Hieroglyphics, Kings and Pharaons, The Great Pyramid, The Sphinx, ciascuno contrassegnato da un tassello colorato. Cliccando su ognuno dei cinque tasselli si apre la sezione relativa. Ad esempio, cliccando su The Great Pyramid, vi apparirà un menu con diverse opzioni e potrete farvi veramente una cultura sul tema, leggendo, tra le altre cose, i motivi che portarono alla costruzione delle Piramidi, chi le costruì effettivamente, sulla base di quali conoscenze tecniche, e così via.

Una specie di barra di comando situata nella parte inferiore dello schermo vi consentirà di far scorrere le informazioni avanti e indietro, di ascoltare l'audio e anche di vedere scene filmate, ove questo sia previsto. In questi ultimi casi la barra evidenzierà sulla sinistra un'icona con la scritta Movies -cliccando qui parte una sequenza filmata di pochi secondi- o Art/Stills -cliccando in questo punto, potrete invece far apparire fotografie tratte dal film-. Per uscire dalla sezione basta cliccare sulla freccia che vi viene puntata contro.

Questa facilità e intuitività di utilizzo si ripete un po' per tutte le sezioni che andrete piano piano a scoprire girando la sala regale.

A mio avviso la sezione più divertente è proprio quella contrassegnata con il logo Movies.

Qui tra le varie possibilità potrete accedere alla parte dedicata agli effetti speciali, veramente mirabolanti. Ogni singola definizione del menu racchiude una sequenza filmata di pochi secondi dove potrete assistere al salto attraverso la Stargate alla trasformazione di Ra, e altro ancora: pubblico cinque pallini, critica entusiasta...

Bene, penso di avervi detto non proprio tutto, ma quanto basta per farvi incuriosire. Parola d'ordine: vedere il film e comprare Stargate per continuare a vivere in proprio questa esaltante avventura.

# DIGITAL P

## Effetti molto

**Mentre i nuovi effetti speciali a base di textures, sovrapposizioni magiche e lavorazioni 3D fanno la loro irruzione in un cinema che muove i suoi primi passi nella realtà virtuale, il mondo dei videogiochi sembra diventare celluloide-dipendente. E il marzianino verde con la testa a pignatta sparisce, per venire a poco a poco sostituito da fisionomie molto più familiari.**

Mark Hamill; John Rhys Davies, Dennis Hopper... per citare solo alcuni tra i nomi più rappresentativi, compaiono sempre più spesso, al posto delle segmentate fisionomie di esseri difformi, dall'oltre schermo dei nostri PC, a fare piazza pulita di alcuni pregiudizi.

E' vero che il fatturato dei games interattivi supera di gran lunga il giro d'affari procurato dalle iperproduzioni cinematografiche di Hollywood e, quando si tratta di utilizzo di tecniche virtuali nel cinema se ne esalta spesso e, forse, in maniera persino esagerata, l'importanza - per iniziative, che, ancora oggi, almeno nella maggior parte dei casi non raccolgono, in fondo, che l'eredità dei vecchi effetti speciali, a base di installazioni pupazzoni e costruzioni idrauliche - quasi che il cinema fosse da considerarsi un "arte" ormai sorpassata dall'incalzare delle nuove tecnologie di costruzione e raffigurazione dell'immagine. Ci si dimentica così troppo spesso di come, i migliori CD-ROM - soprattutto quelli dalle maggiori ambizioni, traggono un esteso beneficio dal cinema e sono impreziositi, e in buona sostanza resi possibili, proprio dall'utilizzo sviluppato di spezzoni cinematografici. Filmati con attori veri, riprese di dettagli, utilizzo di materiali d'archivio rivitalizzati sono diventati materiali correnti nella realizzazione dei giochi. Sono ormai in parecchi a settorializzare e diversificare le proprie produzioni per tenere il passo con questo nuovo settore di sviluppo della propria attività, e i produttori di CD interattivi fanno la fila per accapparrarsi - o produrre loro stessi le preziose sequenze con cui arricchire e impreziosire le loro lavorazioni.Tra le varie compagnie e Software house in campo, eccelle per capacità e competenza la Digital Pictures. Dal giorno della sua nascita, nel 1991, DP si è messa in luce per l'originalità di alcuni suoi prodotti che si distinguevano in maniera innovativa, abbinando "schermo" e video, partendo da scene interamente filmate per arrivare ai giochi interattivi. Le interfacce vengono ridotte allo stretto indispensabile per consentire al giocatore di concentrarsi sugli aspetti visuali e uditivi dell'azione. I movimenti per interagire nello sviluppo sono generalmente molto intuitivi, permettendo a chi gioca di entrare in maniera molto figurata nella rappresentazione delle sequenze, con un coinvolgimento che riesce a mantenersi sempre a grandi livelli.

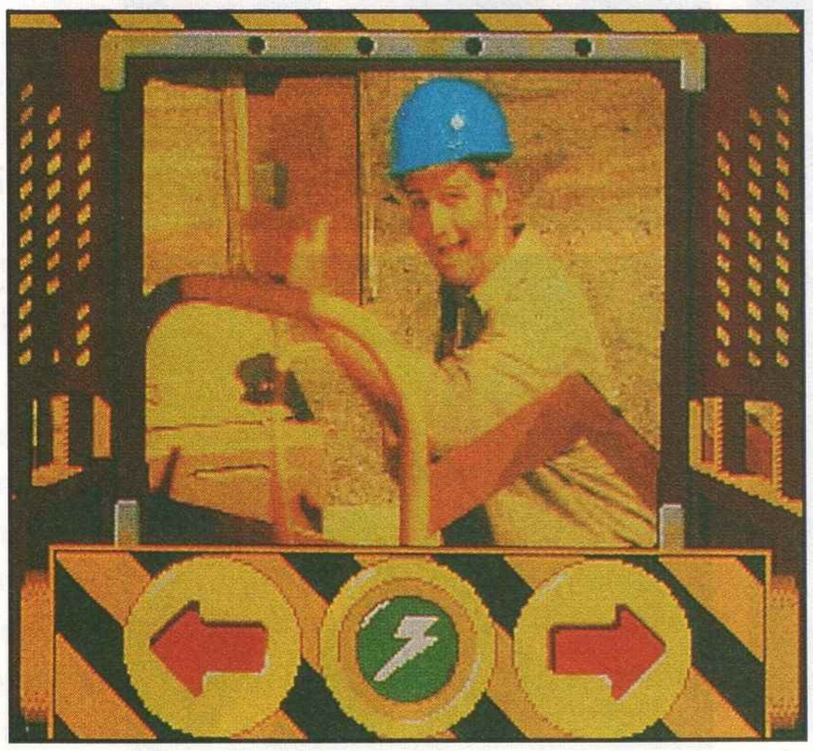
Occorre dire che Tom Zito, il direttore di DP e i suoi collaboratori sono da sempre in

*Film con attori veri, riprese di dettagli, materiali rigenerati*

# PICTURES *speciali*

stretto contatto con l'ambiente cinematografico. Tra il 1985 e il1988 hanno inoltre lavorato ad un progetto di televisione interattiva per un canale americano. Lì hanno potuto affrontare, in maniera sperimentale, l'intreccio che mette in connessione l'interattività con la riconoscibilità nelle immagini, fino a comprendere che il mezzo televisivo e cinematografico e il mondo dei CD interattivi avrebbero comunque avuto un destino comune dagli sviluppi imprevedibili, in un percorso ravvicinato e di scambio continuo, per molti, molti anni a venire. La loro idea di interazione è cresciuta costantemente, dando vita nel corso di un evoluzione rapida, a numerose interessanti

produzioni, con diversi giochi già usciti su MegaDrive CD e altri sviluppati con tecnica 3D - anche se ormai sembra che alla DP siano più interessati a produrre per PC e Macintosh... Come dimenticare comunque titoli come Sewer Sharks, Ground Zero Texas, Double Switch. Attualmente i plattform che si pregiano degli sviluppi di DP sono i MegaDrive, le 3DO , e non dimentichiamoci la 32X e, soprattutto, e già citati, i CD-Rom PC e Macintosh, tenendosi comunque pronti a convertire ancora, e in qualunque momento il loro interesse, dedicandosi alle "macchine future"...



Per intanto si limitano ad annunciare l'uscita di quattro prodotti, frutto di una ben combinata miscela di spezzoni cinematografici e di "gioco", ma non solo!

Supreme Warriors è un gioco di Kendo ambientato nella Cina imperiale completamente realizzato con sequenze cinematografiche, con voci digitalizzate bilingue: inglese, naturalmente e... cinese.

In Slam City, si gioca a basket contro un vero atleta: Scottie Pippen, uno degli spilungoni dei Chicago Bulls.

Corpse Killer vi vede impegnati nella parte di un cacciatore di bioscienziati che deve neutralizzare un ricercatore non particolarmente rispettoso della propria etica professionale - a patto che non si consideri importante per l'umanità dare vita a zombie mostruosi e altre creature diaboliche.

Kids On Side - ne parliamo in maniera più estesa nel riquadro - è un interessante e divertente mix tra un gioco videoludico e un gioco educativo affacciato su un ambiente di lavoro.

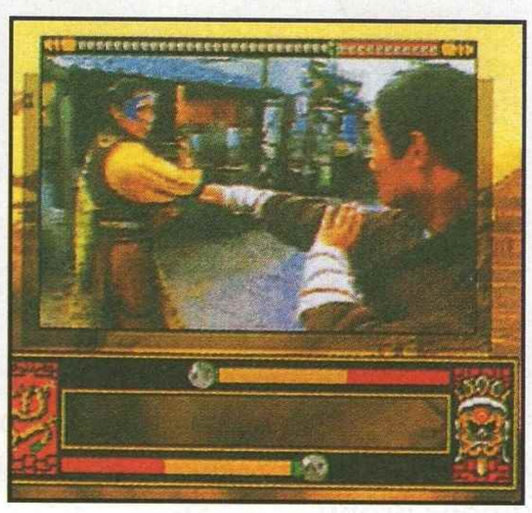
Ovunque effetti speciali superbi, scenari grandiosi. Tutto molto vero e credibile. Ci si sguscia attraverso. Questa sì che è interattività!

L'apparizione di Digital Pictures nell'universo dei videogiochi è piuttosto singolare e li rende differenti dalla concorrenza, sotto molti aspetti, a partire innanzitutto dal loro approccio ai materiali. Di fatto fin dalle tecniche di compressione video utilizzate, i giochi vengono sviluppati in maniera autonoma dai loro supporti: un gioco può utilizzare le stesse risorse per le scene video e pressoché gli stessi codici per l'interfaccia, sia

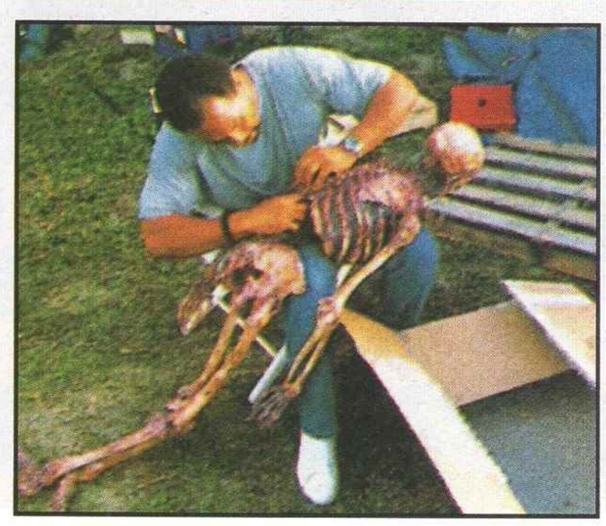
# DIGITAL P

## Effetti molto

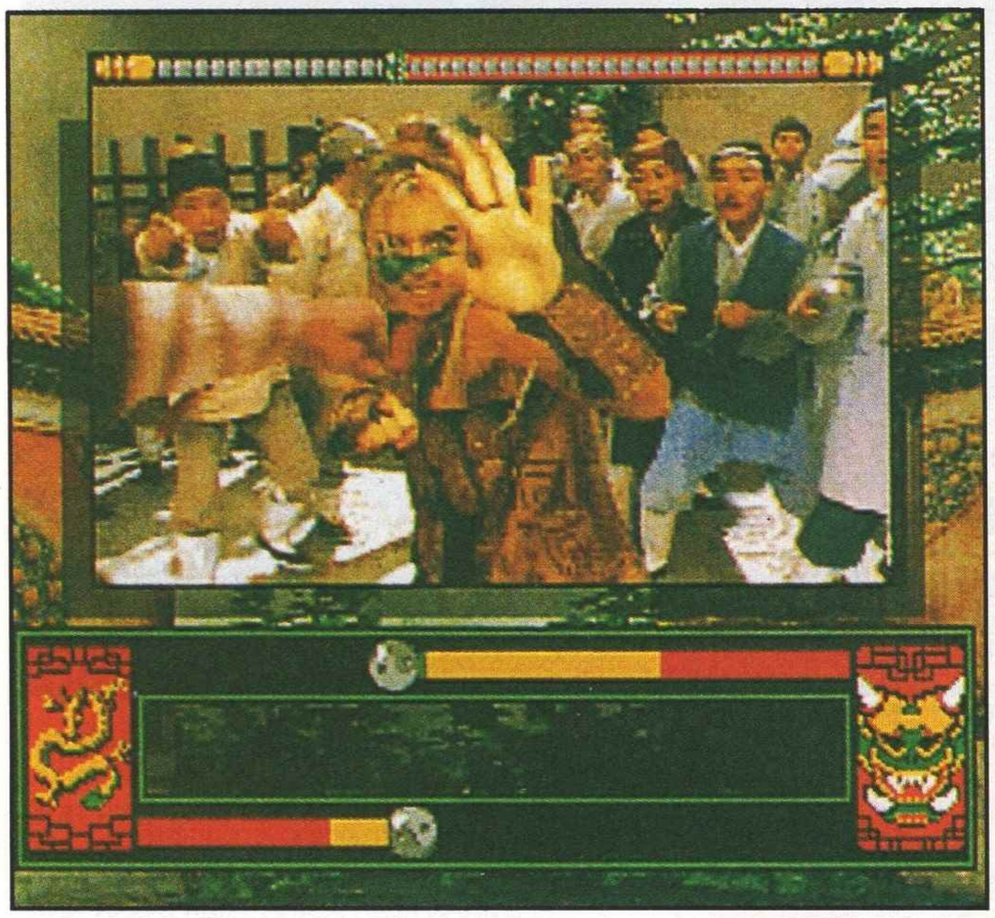
che giri su un MegaDrive CD, un 3DO e su un PC. I soli cambiamenti sono quelli imposti dalle differenze Hardware. Così su un MegaDrive CD il numero di colori, il grado di risoluzione e la frequenza video (numero d'immagini/secondo), renderanno meno che su un 3DO o su un PC. E' chiaro che necessita un grosso lavoro per poter trasportare le schede video di una macchina su di un'altra, ma ben presto le sperimentazioni diventano metodologie d'uso correnti. Inoltre la Digital Pictures si è dedicata a sviluppare nuove tecniche per garantire la massima funzionalità ai propri sistemi. InstaSwitch è una tecnica di programmazione che consente di gestire gli accessi e le letture di un CD-Rom, ad un livello ottimale. E per aumentare ancora le rapidità di lettura, DP ha investito due milioni di dollari dentro Digichrome, frazione complementare di InstaSwicth per quello che riguarda la compressione delle immagini. Come tutti sanno il CD-ROM è molto lento, cosa che lo rende in sé incompatibile con tutte le sequenze doppiate in sonoro. Grazie a questo sistema tecnologico integrato, i tempi di lettura sono accorciati e la lettura stessa ne risulta ottimizzata, fornendo a chi gioca una varietà e una qualità di scene cinematografiche di alto livello. Al contempo, la concezione dei giochi è stata pensata e ripensata per un uso intelligente. Appariva chiaro che non si poteva, per il momento, realizzare ogni genere di prodotto con queste tecniche video. Gli ideatori dei giochi hanno così pensato a una categoria di games completamente nuova, che risultasse congeniale a questo tipo di produzioni. Bisognava soprattutto che l'ambientazione costituisse il "piatto forte" dei giochi per supportare al meglio l'efficace effetto visivo garantito dalle figure reali. Possiamo in ogni caso notare una qualità crescente per quanto riguarda le sequenze filmiche da integrare nei videogiochi, l'utilizzazione di attori professionisti, la crescente esperienza dei tecnici e le sinergie tra i settori impegnati nelle lavorazioni. Non dimenticando però di notare che certe idee e realizzazioni a priori persino eccellenti, non garantiscono di poter essere tradotte con la stessa brillantezza all'interno del videogioco. Anche il ruolo del giocatore e i suoi modi di interagire nello svolgimento dell'azione devono essere spesso ripensati e riragionati per tenersi al passo di una evoluzione rapida, come quella che accompagna ogni spostamento dei livelli e delle capacità di interazione. Si comincia insomma a mettere a fuoco la base che consentirà una vera evoluzione nella padronanza nello sviluppo e gestione delle immagini. Approffittando dell'esperienza nel mondo cinematografico, alla Digital Pictures hanno avvicinato il settore videoludico in un modo diverso, pensando i piani sequenze, le azioni e traducendole in giochi, a differenza di molti loro concorrenti, costretti, in assenza



*La concezione dei giochi è stata ripensata, resa più intelligente*



# PICTURES *special!*



di un know-how specifico, a modificare i propri prodotti per potere integrarvi le sequenze filmiche digitalizzate. Hanno così potuto proporsi con delle particolarità e una metodologia differente dentro un mercato che è ancora ben lungi dall'avere una fisionomia definita. Non soddisfatti di essere diventati protagonisti del mercato, a Digital Pictures si esplorano nuove strade per produzioni che raccolgano in maniera sempre più completa tutti i vari comparti che compongono il lavoro cinematografico; dalle riprese alle scenografia, recuperando i vari espedienti e i materiali in uso per la costruzione degli effetti speciali, per realizzare opere ormai miliardarie - considerando che si tratta solamente (!) di videogiochi. Importanti contratti vengono continuamente firmati tra le varie Case di produzione di software e le massime compagnie e industrie cinematografiche alla ricerca di una patnership che appare sempre più necessaria allo sviluppo dei rispettivi generi, sempre più integrabili, sempre meno divisibili, condizionati dalle rispettive strategie di mercato, e dalla possibilità di circuitazione e riconversione di ogni loro, anche obsoleto, prodotto, su ogni tipo di schermo. Una collaborazione a 360° e, in prospettiva, capace di garantire soluzioni creative e tecnologiche oggi inimmaginabili.

**d.r.**

## KIDS ON SITE

Abbiamo parlato della Digital Pictures. KOS è una delle prime produzioni della Digital Kids, una gamma di proposte di questa Software House, destinata ai più piccoli. E' un prodotto abbastanza particolare in cui sono ben mixati aspetti ludici con elementi concreti e materiali, e che consente di appagare le fantasie infantili nel familiarizzare con apparecchiature di lavoro, e di prendere contatto con ambienti formativi e di vita materiale. Chi non ha avuto da piccolo un tremendo desiderio di pilotare il famoso trattore, o di manovrare quel lungo braccio meccanico delle gru per scavare la terra, accontentandosi poi della sabbia del bagnasciuga - durante le mattinate d'agosto, sotto l'amorevole sguardo della mamma che aveva comperato gli appositi modellini. Un evoluzione rispetto alla paletta e il secchiello. E si facevano quelle gigantesche buche, inondando di polvere tutte le sdraio, e che poi rimanevano, disseminate lungo lo spiaggione; un vero incubo per i nonnetti che circolavano ignari di buon mattino. Andiamo con Kids On Site a esplorare un cantiere; seguendo due simpatici operai - parecchio pasticcioni -, si utilizzano le macchine del loro lavoro: quattro apparecchiature, la gru, il bulldozer, la scavatrice e il mitico rullo compressore, apprendendo particolari interessanti riguardo al loro utilizzo. Un simpatico e caratteristico approccio a dei prodotti dedicati all'infanzia in cui sono ben combinati aspetti di gioco e intenzioni più serie, sul modello dei prodotti educativi più avanzati.

# CACCIA ALL'UOMO ELETTRONICA

**L'articolo di introduzione ai problemi di Internet pubblicato il mese scorso è stato accolto con grande interesse. Quale miglior pretesto per presentare una serie di approfondimenti sulle varie funzioni della Rete?**

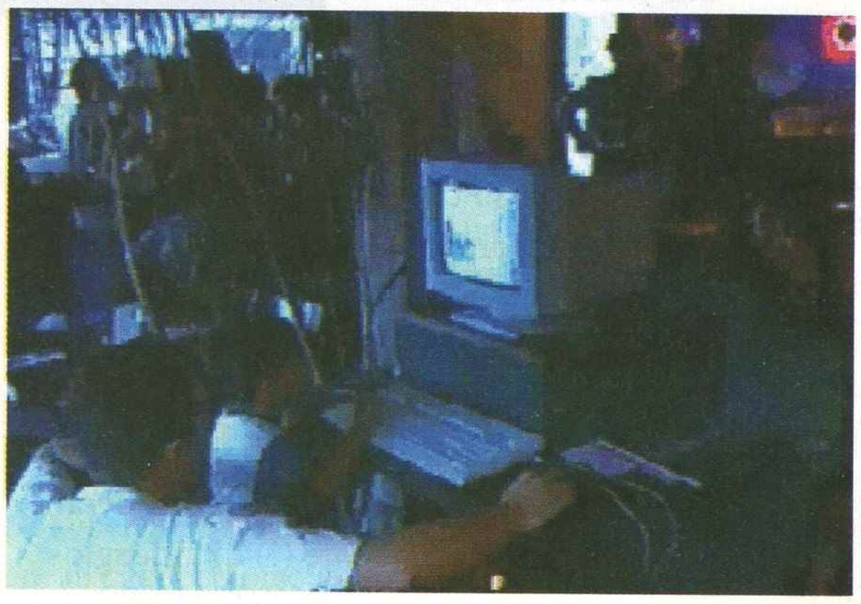
Bene bene bene... Alla fine vi siete decisi, eh? Digerire l'articolone dello scorso numero non dev'essere stato facile, ma siamo sicuri che leggerlo ha dato i suoi frutti. Finalmente avete accesso a Internet, e i vostri risparmi sono persino meno intaccati del previsto.
Come al solito, però, le potenze oscure che tramano contro di voi nei grandi templi della telematica hanno fatto il loro dovere, e anche se avete imparato le basi della ricerca e del trasferimento dei file, c'è un'infinità di aspetti della Rete che ancora vi sfugge. Per fortuna, l'amichevole redazione di *K* è sempre al vostro servizio. A gentile richiesta, ecco a voi tutte le informazioni necessarie per raccapezzarsi nella ricerca di persone su Internet.

### RIMBALZARE TRA I PACCHETTI

A meno che voi non siate delle persone parecchio strane, lo scopo per cui avrete bisogno di uno o più indirizzi di rete (tipo "gianni.agnelli@presidenza.fiat.it", ricordate?) sarà spedire messaggi o scambiare file con un altro utente di Internet. Orbene, facciamo per un momento finta che le cose ogni tanto funzionino per il verso giusto, e immaginiamo di essere già in possesso dell'indirizzo. Contro ogni logica, anche questa non è una condizione sufficiente per poter dialogare con l'utente desiderato. Il nostro interlocutore potrebbe infatti operare tramite un service provider il cui computer è momentaneamente disabilitato (in gergo si dice che è "down"), o più semplicemente avere cambiato indirizzo per una ristrutturazione della rete o perché ha cambiato base operativa. Per mettersi al riparo da questa evenienza, esiste il comando Ping, giuntoci in diretta dal lontano pianeta UNIX.
Ping serve per scoprire se due computer sono effettivamente collegati fra loro, e possono quindi scambiarsi messaggi. Nel nostro esempio, per usarlo dovremmo digitare: *ping presidenza.fiat.it*, oppure frugare fra i menu del nostro provider alla ricerca di una funzione analoga. Questo comando invia un breve pacchetto di dati al computer specificato che, se è effettivamente collegato alla rete, lo rispedisce immediatamente al mittente.
Un esempio di risposta potrebbe essere questo:

*PING fdabbs.fda.gov (133.201.110.1): 56 data bytes*
*64 bytes from fdabbs.fda.gov (133.201.110.1): icmp=0 ttl=242 t=310ms*
*64 bytes from fdabbs.fda.gov (133.201.110.1): icmp=1 ttl=242 t=240ms*
*64 bytes from fdabbs.fda.gov (133.201.110.1): icmp=2 ttl=242 t=320ms*
*—— fdabbs.fda.gov ping statistics ——*
*3 packets transmitted, 3 packets received, 0% packet loss*
*round-trip min/avg/max = 240/290/320 ms*

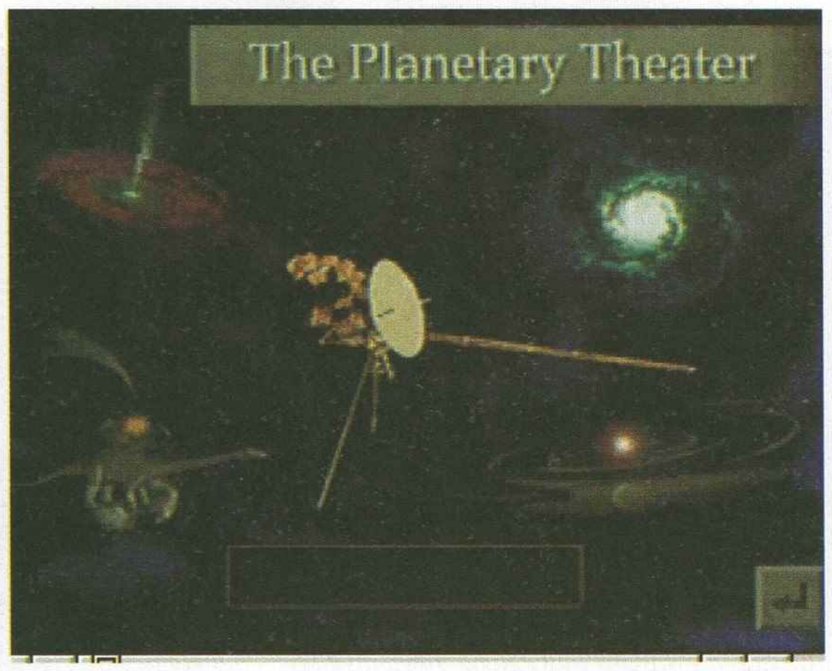
...che significa che avete raggiunto tranquillamente la Food and Drugs Administration degli Stati Uniti, e che un'informazione impiega in media 290 millisecondi ad andare e tornare dal vostro computer al loro, con dei tempi di percorrenza massimi e minimi rispettivamente di 320 e 240 millisecondi. L'indicazione "0% packet



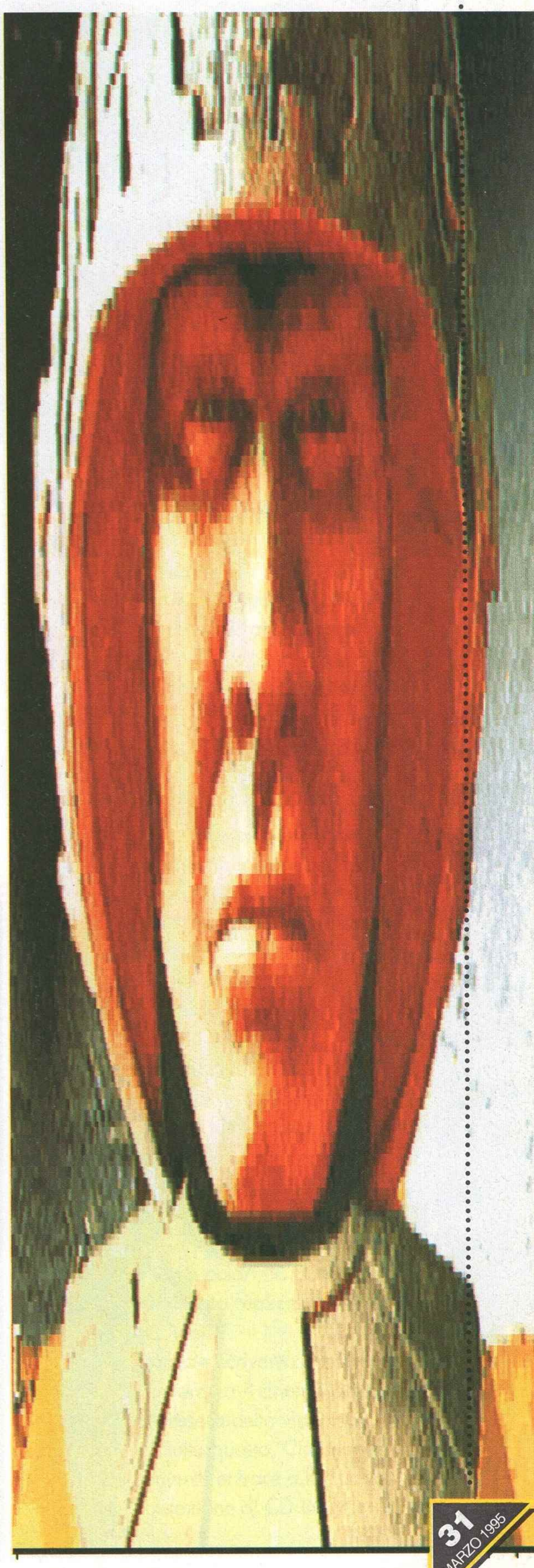
loss" significa che la linea non è particolarmente disturbata o sovraccarica, e che quindi non è accaduto alcun incidente di percorso.
I messaggi d'errore in caso di fallimento variano a seconda del service provider che usate, mentre i tentativi riusciti sono accomunati da un dato molto utile: il tempo impiegato dai dati per percorrere il viaggio da una macchina all'altra. Si tratta di un indizio più utile di quanto non sembri, perché permette per esempio di scegliere a quale fornitore di servizi appoggiarsi nel caso si stia cercando un file presente su più computer della rete.

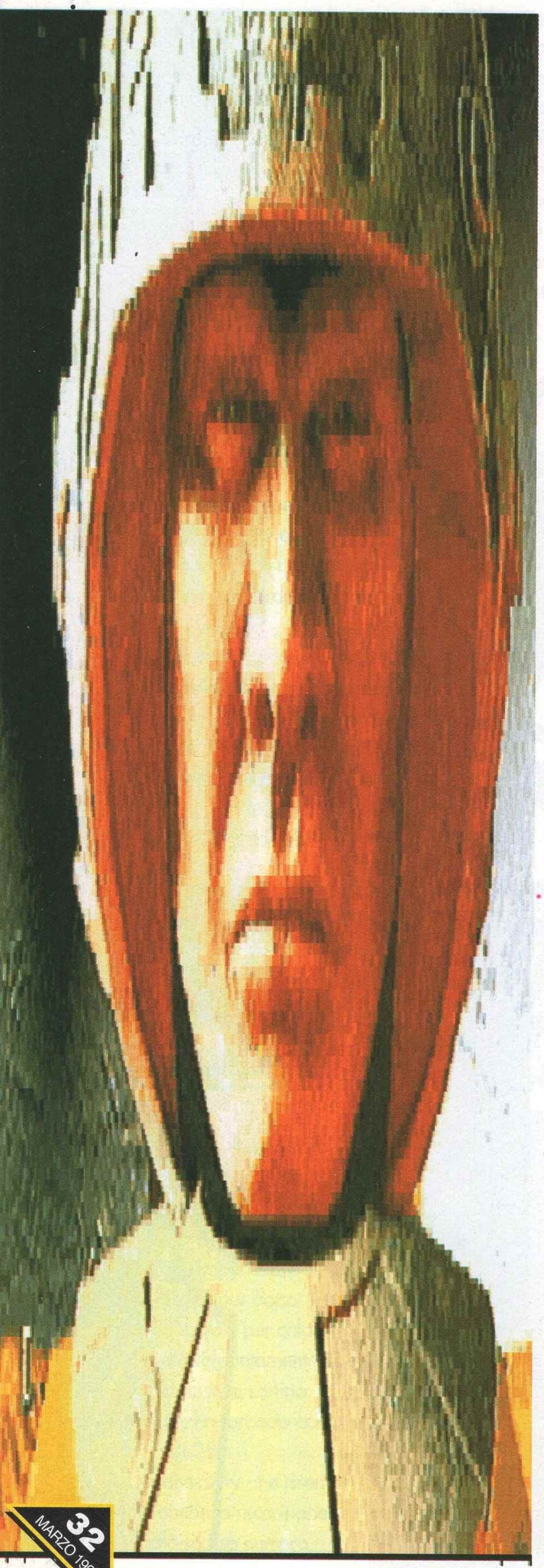
### QUANDO INDICARE NON E' DA MALEDUCATI

Se Ping serve a confermare la parte di indirizzo a destra della chiocciolettа, che in termini tecnici si chiama *domain*, per la parte a sinistra si usa Finger. Questo comando (che come al solito potrebbe trovarsi ben mimetizzato fra icone o voci di menu) ha in realtà parecchie applicazioni, che vale la pena di esaminare con attenzione. Innanzitutto, proviamo a usarlo nella maniera più semplice. L'istruzione *Finger gianni.agnelli@presidenza.fiat.it* ci può dare quattro tipi di risposte, la cui forma varia a seconda del provider usato. La prima e più sconsolante suona come "utente inesistente", ma è meno drammatica di quanto non sembri. Il suo significato è solamente che presso il domain indicato non risulta registrato nessun *gianni.agnelli* - che potrebbe tranquillamente usufruire della rete sotto un nome differente.
Il secondo responso in ordine di probabilità è, com'è ovvio, "utente esistente", che può evolversi nella terza forma: "utente collegato". La differenza non è piccola: "esistente" vuol dire che il nostro interlocutore ha effettivamente un account su quel computer, mentre "collegato" indica che l'utente si trova in rete in quel preciso momento, proprio come noi.
L'ultima possibilità consiste nel vedere il nostro schermo riempirsi di testo. La maggior parte dei service provider consente infatti a ogni suo utilizzatore di preparare un file di presentazione, che viene richiamato automaticamente proprio da Finger. Per i fanatici dei tecnicismi, riveleremo un piccolo segreto: esistono in realtà due tipi di file di testo. Il primo si chiama *.project* ed è lungo una sola riga, mentre il suo compagno *.plan* non ha limiti di lunghezza.
Generalmente questi testi non vengono nemmeno inseriti, ma in alcuni casi si rivelano una vera manna per gli utenti; l'esempio che viene citato da tutti (e noi non faremo eccezione) è quello di *Finger nasanews@space.mit.edu*, che visualizza un testo estremamente aggiornato sulla situazione delle missioni spaziali della NASA in corso. Un altro esperimento divertente consiste nel fare Finger su *coke@cs.wisc.edu*, dove incontrerete un distributore di lattine di Coca-Cola collegato a Internet.
Ma torniamo un attimo al nostro esempio iniziale: come si fa a parlare con Agnelli (a proposito: sappiate che




l'indirizzo Internet dell'Avvocato è del tutto inventato, e lo usiamo solo a scopo di esempio) se sappiamo con certezza che ha un account presso il computer della FIAT ma vi è registrato con un nome diverso da quello in nostro possesso? In questi casi viene utilizzata ancora la funzione Finger, che è in grado di fornire informazioni anche sulla base di dati parziali. Chiedendo per esempio *Finger agnelli@eccetera* si ottiene una lista di tutti gli utenti registrati su quel domain con un nome in cui





compare la sequenza di caratteri "agnelli", come nell'esempio seguente:

*[ecc.]BOSS.AGNELLI V04332_Agnelli, Gianni*
*BOSS.AGNELLI not logged in*
*Last login Sat 11-Feb-95 4:43PM-CET*
*[Non spedite posta a questo indirizzo. Rivolgetevi a Pippo]*
*[ecc.]SUSY.AGNELLI V35875_Agnelli, Susanna*
*SUSY.AGNELLI logged in*
*[No plan]*
*[ecc.]PIPPO.AGNELLI V57838_Agnelli, Ugo*
*PIPPO.AGNELLI not logged in*
*Last login Mon 13-Feb-95 6:19AM-CET*
*[Inviate a me le comunicazioni per Gianni Agnelli. Sarà mia premura esaminarle e sottoporle al boss in caso si rivelino interessanti per i profitti dell'azienda.]*

Ecco tutte le possibili risposte: nella prima riga scopriamo che l'account dell'Avvocato è "boss.agnelli", che l'ultima volta che si è collegato a Internet erano le cinque meno un quarto del pomeriggio di sabato e che il suo file *.plan* indica di spedire la posta a Pippo Agnelli. Susanna Agnelli invece non ha redatto il suo *.plan*, ma è presente in rete in quel momento, mentre il povero Pippo è un mattiniero, e il suo file *.project* ne rivela il ruolo di segretario del capo.

L'ultima applicazione di Finger è un po' da masochisti, ma a volte si rivela utile: con *Finger @tal.dei.tali* si riceve infatti una lista completa degli utenti del computer tal.dei.tali, con cui si possono eseguire le ricerche più disperate.

## LE PAGINE GIALLE DI INTERNET

Non lasciatevi ingannare dal titolo: purtroppo non troverete da nessuna parte un elenco completo degli utenti di Internet. Esistono tuttavia un paio di servizi piuttosto utili, che per lo meno riuniscono gli indirizzi di qualche centinaio di migliaia di utenti.

Il primo che prenderemo in considerazione si chiama *Whois*, ed è statisticamente uno dei servizi meno diffusi della rete. Ciò significa che per utilizzarlo dovrete probabilmente impiegare la funzione di Telnet di cui abbiamo parlato sul numero scorso, quella che consente di sfruttare le risorse di un computer remoto. Un buon indirizzo per questo è *rs.internic.net*, dove si trova anche un server Gopher.

La procedura di utilizzo è semplicissima: quando il computer vi chiede "*Whois:*" voi rispondete con il cognome della persona che state cercando, o con una parte di esso. Inserendo il solito "Agnelli" riceveremo per esempio un elenco di tutti gli utenti registrati nell'archivio WHOIS con un nome reale in cui compare la sequenza di caratteri richiesta; in pratica, una lista che

inizia con un ipotetico:

*Agnelli, Aaron (AA91)  AARON_AGN@MIT.EDU*
*(06) 123.456.789*

e termina con l'altrettanto ipotetico:

*Agnelli, Zufoli, Pecore & Timpani S.P.A. (AZ451)*
*ROBEVARIE@MPC.COM*

I lettori più arguti avranno senz'altro notato la presenza di un numero di telefono nella prima riga: questo perché nel database di WHOIS si possono inserire anche dati di questo genere, per maggior praticità di chi consulta.

Il problema è che in questo archivio non compare tutta l'utenza di Internet, per una serie di problemi tecnici su cui è decisamente meglio sorvolare. In caso di fallimento ci si può allora rivolgere a un altro database: quello degli utenti di Usenet, che vengono registrati automaticamente in un archivio presso il Massachussets Institute of Technology, il celeberrimo MIT. Se la persona che stiamo cercando ha consultato anche una sola volta un newsgroup di Usenet, lì vi troveremo tutti i dati necessari a metterci in contatto con lui.

La procedura da seguire è abbastanza contorta, e viene descritta (assieme ad altre utili alternative) in un file interessante quanto lungo intitolato *finding-addresses*, che si raggiunge con la funzione FTP presso *pit-manager.mit.edu*. Come sfruttare tutti questi indirizzi, poi, è un problema di tutt'altra natura, di cui ci occuperemo la prossima volta.

**C.M.**

# CONSOLE

**Torna lo spazio Console con 3 "succose" novità per le "neo-nate" Saturn e Playstation e un'anteprima assoluta per il caro buon vecchio Super Nintendo. Questa volta le pagine sono solo 3, ma ci rifaremo prossimamente...**

## *Sega Saturn*

## VICTORY GOAL

***La migliore simulazione di calcio per console a 32 bit dopo Fifa Soccer uscito per 3DO... Scusate se è poco!***

Il pallone spiove in mezzo all'area al termine della sua lunga parabola. Il centravanti stoppa di petto addomesticando la sfera con consumata abilità e si inarca eseguendo una rovesciata volante alla Pelè in "Fuga per la Vittoria": Gol!
Non è la replica della rete di Vialli messa a segno contro la Cremonese, ma l'introduzione molto suggestiva di Victory Goal in animazione 3D.
Come direbbe Mazzone: "Va bene il virtuosismo, ma il calcio è palla lunga e pedalare!", e in Victory Goal è stato fatto tesoro di questo prezioso ed irrinunciabile enunciato calcistico: c'è il virtuosismo grafico, ma anche la giocabilità non è stata trascurata, anzi!
Victory Goal propone dodici formazioni della J. League (la lega professionistica giapponese) dai nomi più o meno impronunciabili, per certi versi ci sono molte assonanze con le pietanze (in lingua originale) del menu del ristorante cinese giù all'angolo.
Le compagini si affrontano in due gironi eliminatori piuttosto combattuti. Vi consigliamo vivamente di provare la modalità a quattro giocatori; si ricreano atmosfere amarcord da calciballilla cariche di ricordi nostalgici.
Ma torniamo al gioco: Victory Goal si avvale di una grafica eccellente e sfrutta angolazioni e punti di vista dal campo assolutamente innovativi. La sensazione principale e di trovarsi nel bel mezzo del prato verde.
Anche durante la battuta del corner la prospettiva è proprio quella che vi capita di osservare nelle partite tra amici: con la bandierina che si staglia davanti a voi come un ideale puntatore.
Insomma: se volete ritrovare le atmosfere tipiche di una partita di calcio: palla lunga e... Victory Goal!

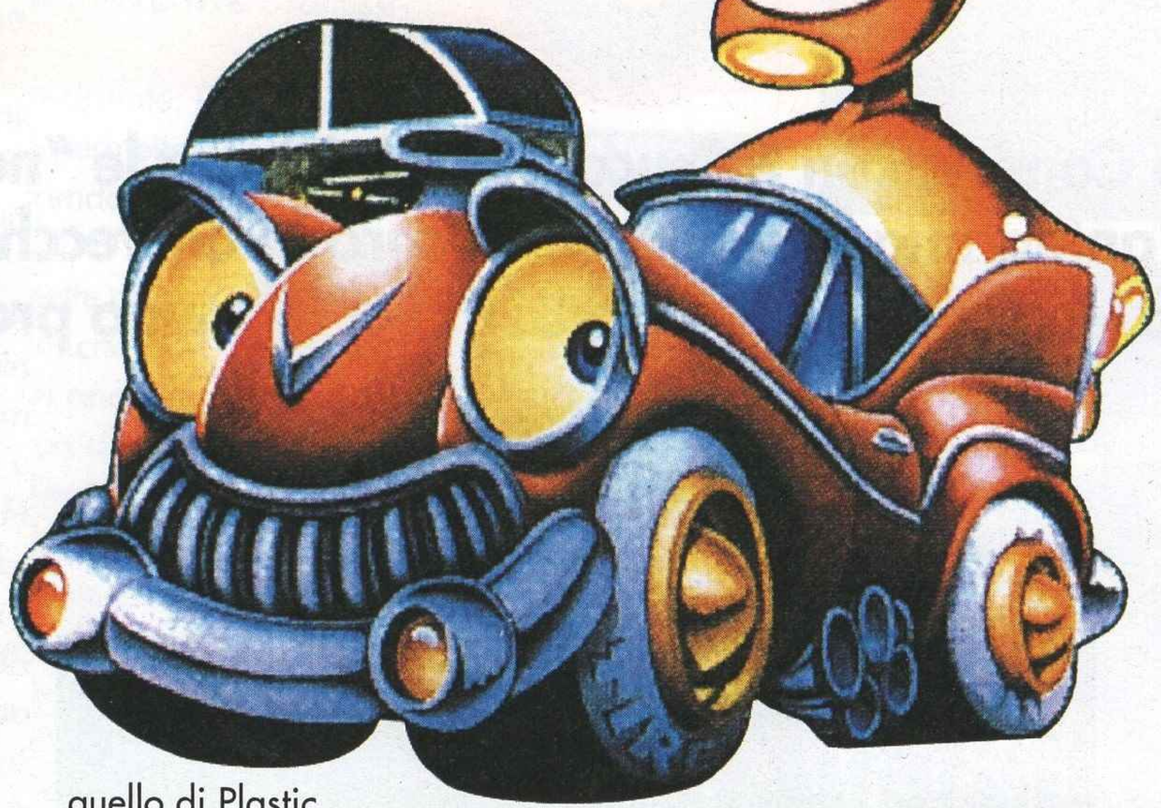
**Casa:** SEGA
**Genere:** Sportivo
**Difficoltà:** Alta
**Numero di giocatori:** Fino a quattro

**VOTO 870**

Grafica
Sonoro
Giocabilità
Fattore K

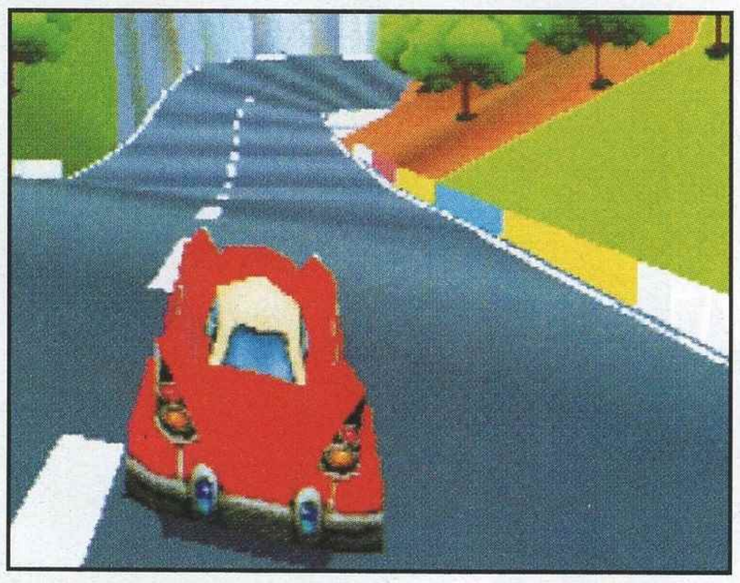
## Sony Playstation

# MOTOR TOON GRAND PRIX



**Ulalà... che grafica pazzesca! Mai ci era capitato prima d'ora di giocare un simulatore di guida su un'ambientazione così "particolare" e delineata.**

Paperino Tommasi direbbe: circolino rosso, anche se in realtà non si tratta di un'incontro di tennis ma di una gara automobilistica. Il gioco, comunque, è di quelli da circolettare perché non capita spesso di imbattersi in una simulazione automobilistica così originale.
Motor Toon si avvale di una grafica in 3D molto ben delineata e propone una gara tra veicoli piuttosto particolari da disputarsi su tredici percorsi differenti, a seconda delle esigenze.
Fin qui, grafica a parte, nulla di nuovo. Ma provate un po' a cimentarvi su un circuito a caso, quello di Plastic Lake, ad esempio. Beh all'inizo nulla di nuovo, la vostra macchinina multicolore scivolerà lungo i fondali colorati del circuito strappandovi qualche gridolino di approvazione per la risoluzione dei dettagli.
Ma ecco che improvvisamente lo scenario si distorce... assume sembianze da incubo, la macchinina sembra essere inglobata dalla strada che si alza, si piega, si restringe, si dilata...
Okay, pensate tra voi, se qui mi fermano e mi fanno fare la prova dell'etilometro mi trovano con lo stesso quantitativo di alcool di una damigiana di buon chianti.
Ma la visuale non è determinata da uno stato di ubriachezza manifesta, anzi rappresenta proprio la parte più divertente e orginale di Motor Toon, quella che allontana il gioco da ogni possibile paragone.
La precarietà dello scenario visivo che sembra essere il riflesso speculare di uno di quegli specchi deformanti che si incontrano nei Luna Park, è la costante di tutti i circuiti. Proprio per questo il divertimento è molto alto. Vi sembrerà di pilotare il vagone delle montagne russe: su, giù, parabolica a sinistra, tornate a destra.
Prima di giocare Motor Toon vi consigliamo di assumere una pasticchetta per il mal di mare: l'effetto di nausea è assai più dirompente di quello che vi sarà capitato di provare percorrendo gli angusti cunicoli di Doom!



**Casa:** SONY
**Genere:** Simulazione di guida
**Difficoltà:** Media
**Numero di giocatori:** 1

**VOTO 940**

Grafica
Sonoro
Giocabilità
Fattore K

# Super Nintendo

## WILD GUNS

**Pistole selvagge... Il nostro redattore esperto di console e avvezzo al dialetto milanese, per un momento ha pensato che stessimo parlando di lui... male ("P....la a chi?")! Invece stiamo per recensire un ottimo shoot-'em up, uno dei migliori di questo periodo!**

Clint e Annie sono due pistoleri professionisti che giungono in una cittadina del Texas piuttosto turbolenta. La città in questione è Justice City.
I nostri due eroi trovano un comitato di accoglienza caloroso a dir poco, infatti, gran parte degli abitanti tira fuori l'artiglieria e prende a far fuoco allegramente... in direzione di Clint e Annie.
I due non si fanno pregare e regiscono prontamente alla minaccia orchestrata dal capo villaggio.
Questa la trama di Wild Gun un western ambientato in uno scenario da "Ombre rosse" in chiave robotica, con antagonisti cibernetici.
A parte la cornice molto originale, il gioco propone una serie di varianti piuttosto interessanti, a cominciare dalla grande varietà di armi a disposizione dei due pistoleri senza macchia e senza paura.
Inoltre, è possibile giocare sia singolarmente che in due facendo lavoro di squadra.

**Casa:** TITUS
**Genere:** Sparatutto
**Difficoltà:** Media
**Numero di giocatori:** 1/2

**VOTO 880**

Grafica
Sonoro
Giocabilità
Fattore K

## CLASSIFICA

1) Il Re Leone (Super Nintendo, Megadrive, Game Gear)

2) Donkey Kong Country (Super Nintendo, Game Boy)

3) FIFA Inter. Soccer '95 (Mega Drive, Super Nintendo)

4) Earthworm Jim (Super Nintendo Megadrive)

5) Jungle Book(Super Nintendo, Game Boy, Megadrive

6) Sonic & Knuckles (Megadrive)

7) Street Racer (Super Nintendo)

8) Power Rangers (Super Nintendo, Game Boy)

9) NBA JAM (Game Boy, Game Gear,)

10) Mortal Kombat II (Super Nintendo, Game Boy, Megadrive, Game Gear)

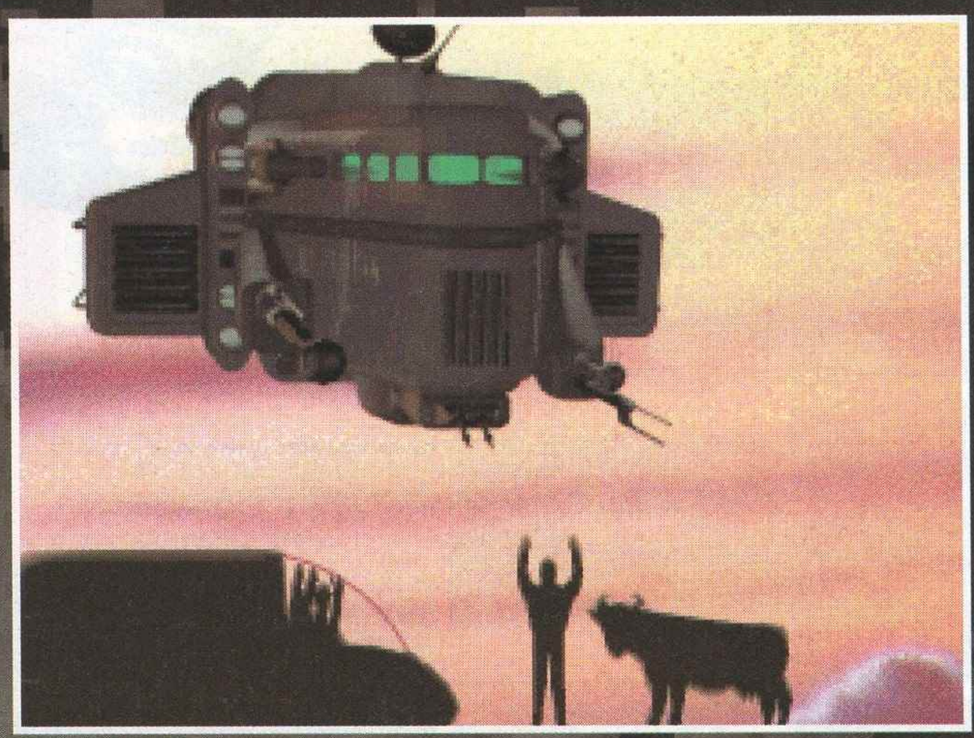
# GUILTY

## C'è da spostare una mucca...

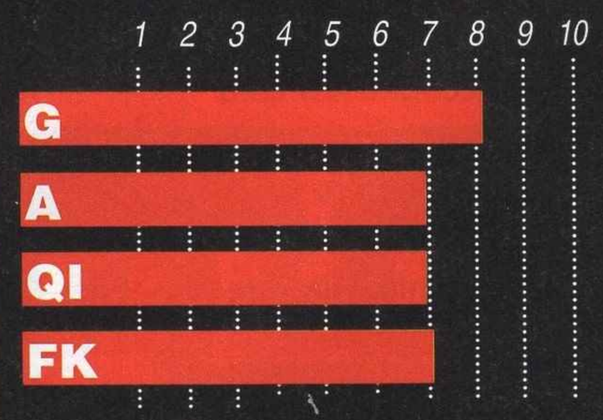
PRIMA IMPRESSIONE

***Cosa ci fa una mucca in mezzo alla strada? Se è in compagnia di Jack T. Ladd c'è da presumere nulla di positivo!***

Torna il mitico Jack T. Ladd, proprio lui, il demenziale protagonista di Innocent Until Caught. La sua ultima fatica, proposta dalla Psygnosis, si intitola Guilty. Come nella migliore tradizione di Jack, la vicenda inizia in modo alquanto contorto con inquietanti risvolti bovini.
Infatti il nostro eroe sequestra una mucca e la porta sulla strada, no, che avete capito, non la inizia alla prostituzione, ma la utilizza per impedire ai veicoli di passare oltre.
Naturalmente la sorpresa degli automobilisti in circolazione da quelle parti è grande. E quando gli domandano come mai tenga una mucca in mezzo alla strada, risponde candidamente che è per ottenere un passaggio, in caso contrario potrebbe anche eliminare il povero animale! Una minaccia mica da poco...
E Jack subisce tutte le conseguenze del suo gesto sconsiderato: viene arrestato e tradotto in carcere.
Qui scoprirà con sua grande sorpresa di essere stato arrestato da una donna, che si toglie l'elmetto d'ordinanza facendo scendere una cascata di capelli rossi, tipo Gilda.
La donna poliziotto chiarisce subito di detestare gli uomini, così, tanto per non lasciare nulla di intentato, e in particolare quelli inclini ad una carriera di tipo criminale.
Bene, l'avventura vera e propria inizia qui. Potete scegliere di vivere la storia nei panni di Jack, la trama in questo caso è molto più divertente, oppure nei panni della donna poliziotto.
Noi abbiamo scelto Jack e dopo averlo fatto evadere dalla prigione in cui era segregato ci siamo inoltrati in questa trama da avventura demenziale.
Bene, per il momento come assaggino ci sembra che possa bastare. La grafica di Guilty è molto ben definita, e l'interfaccia estremamente semplice e divertente da gestire.
Sarà disponibile per PC e CD-ROM. Per rimanere seppelliti sotto una valanga di risate.



**K VOTO PRIMA IMPRESSIONE 900**




**Avventura genere Sam & Max, Woodruff e dintorni. Guilty colpisce per i dialoghi estremamente divertenti e per l'interfaccia semplice e intuitivo. La grafica è su ottimi livelli.**
**Da consigliare a tutti gli amanti del genere adventure.**

# ...ANCORA UNA MISTERIOSA AVVENTURA PER IL NOSTRO EDWARD CARNBY...

ALONE IN THE DARK 3

ALONE IN THE DARK 3

ALONE IN THE DARK

ALONE IN THE DARK

ALONE IN THE DARK 2

INFOGRAMES

PC CD-ROM
PARLATO
IN ITALIANO

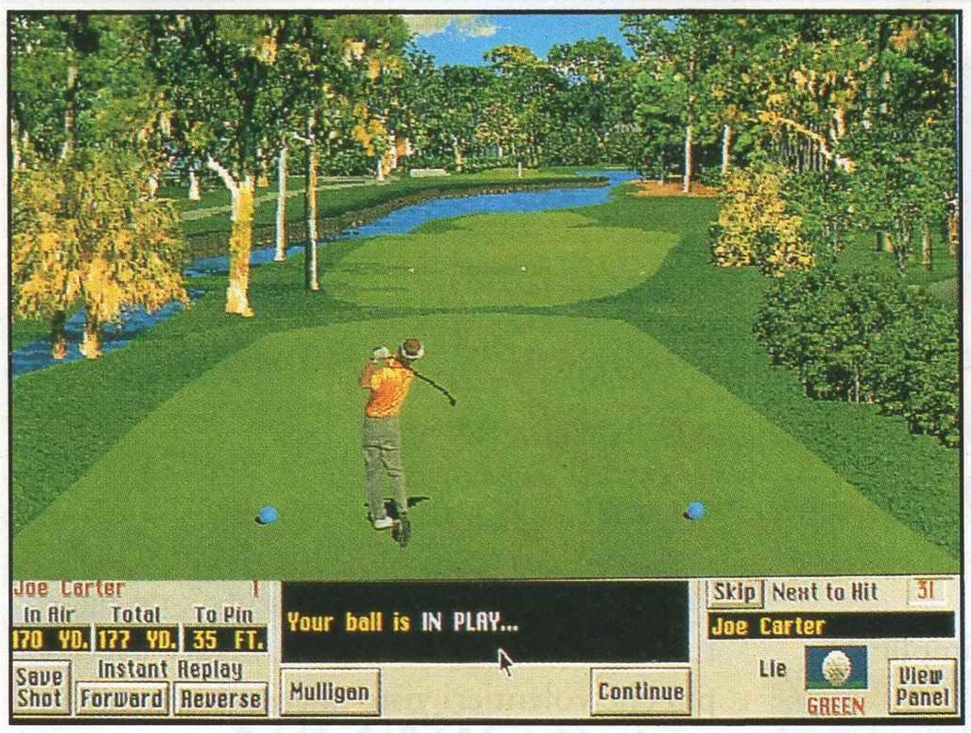
C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

*Da quanto tempo non sentivate parlare di LINK 386 ? Se ne stava lì, pieno di polvere, negli uffici della Access. Adesso è tornato, dopo essersi fatto un lifting... su CD.*

Quando uscì il primo LINK, venne definito come una delle migliori simulazioni di golf in circolazione e in effetti lo era. Da allora è passato parecchio tempo e probabilmente saranno rimasti in pochi a giocarci ancora; qualcuno, negli uffici della Access, deve essersi reso conto che la polvere accumulata sulla confezione di questo gioco era diventata troppa, e ha così deciso di prendere il programma e di apportarvi qualche modifica, in modo di essere più al passo con i tempi. Essendo, questa, una simulazione di golf, non dovrò raccontarvi nessuna trama o retroscena che sia. Come tutti (spero) sapete, il gioco del golf consiste nel mandare un pallina dentro ad una buca, nel minor numero di tiri possibile, con l'ausilio di una mazza; questo sport viene praticato in mezzo al verde ed è molto rilassante (non si suda!), questo è tutto. Vediamo ora come ciò è stato "riprodotto" su computer.
Il gioco ci introduce ai verdi prati con una presentazione che mostra un tratto di percorso scorrere sotto i nostri occhi mentre in sovrimpressione appare il titolo. Qui, già si fa sentire il supporto ottico; infatti il tutto è accompagnato da un brano completamente digitalizzato che sembra preso direttamente da una sigla televisiva di qualche show made in America. Questa demo conteneva un solo per-

corso, ovvero un "intro" di una sola buca; l'unica opzione che ho potuto vedere era la scelta del sesso del giocatore, per le altre vi devo rimandare alla recensione. Lo schermo di gioco al contrario di altre simulazioni è diviso in tre parti: nella finestra grande si vede il nostro giocatore pronto a tirare, mentre gli altri due riquadri più piccoli mostrano, rispettivamente, la visuale aerea della buca (a dir la verità un po' troppo piccola) e quella che si chiama "reverse angle" ovvero il percorso della buca visto dalla bandierina; nella parte bassa dello schermo si trova la barra con i comandi, le opzioni e indicatori (distanza dalla bandierina, direzione e intensità del vento, potenza del tiro, ecc.). L'innovazione, in questa versione CD, è la presenza di una presentazione per ogni buca; mi spiego meglio: quando si parte per una nuova buca ci viene mostrato un filmato (molto simile alla presentazione iniziale del gioco), in cui si vede il tratto di percorso e la buca sorvolata da una telecamera mentre una voce ce ne illustra le caratteristiche. Devo dire che la prima volta, sono rimasto molto colpito, ma alla lunga, questi filmati stufano e, se si vuole, si possono saltare. La grafica è rigorosamente in alta risoluzione e ogni oggetto è stato digitalizzato e poi ritoccato per dare un risultato d'insieme più omogeneo; di fianco al percorso si potranno vedere alberi, case, stradine asfaltate, laghetti e, se è una buca vicino al mare, si potranno ammirare anche le barche attraccate nel porto. Parlando di grafica, una nota di merito va data alla realizzazione dell'omino, che possiede un'animazione fluidissima e, se lo si osserva attentamente, si potranno notare sorprendenti piccoli particolari, come il movimento delle pieghe dei calzoni, che contribuiscono a farlo sembrare vero. Il metodo di controllo è dei più classici, la potenza del tiro è rappresentata da un disco che si riempie in senso orario, è possibile scegliere la mazza con la quale tirare e, naturalmente, la direzione.

*Alberi, case, stradine asfaltate, e una piccola buca in riva al mare affacciata sul porto...*

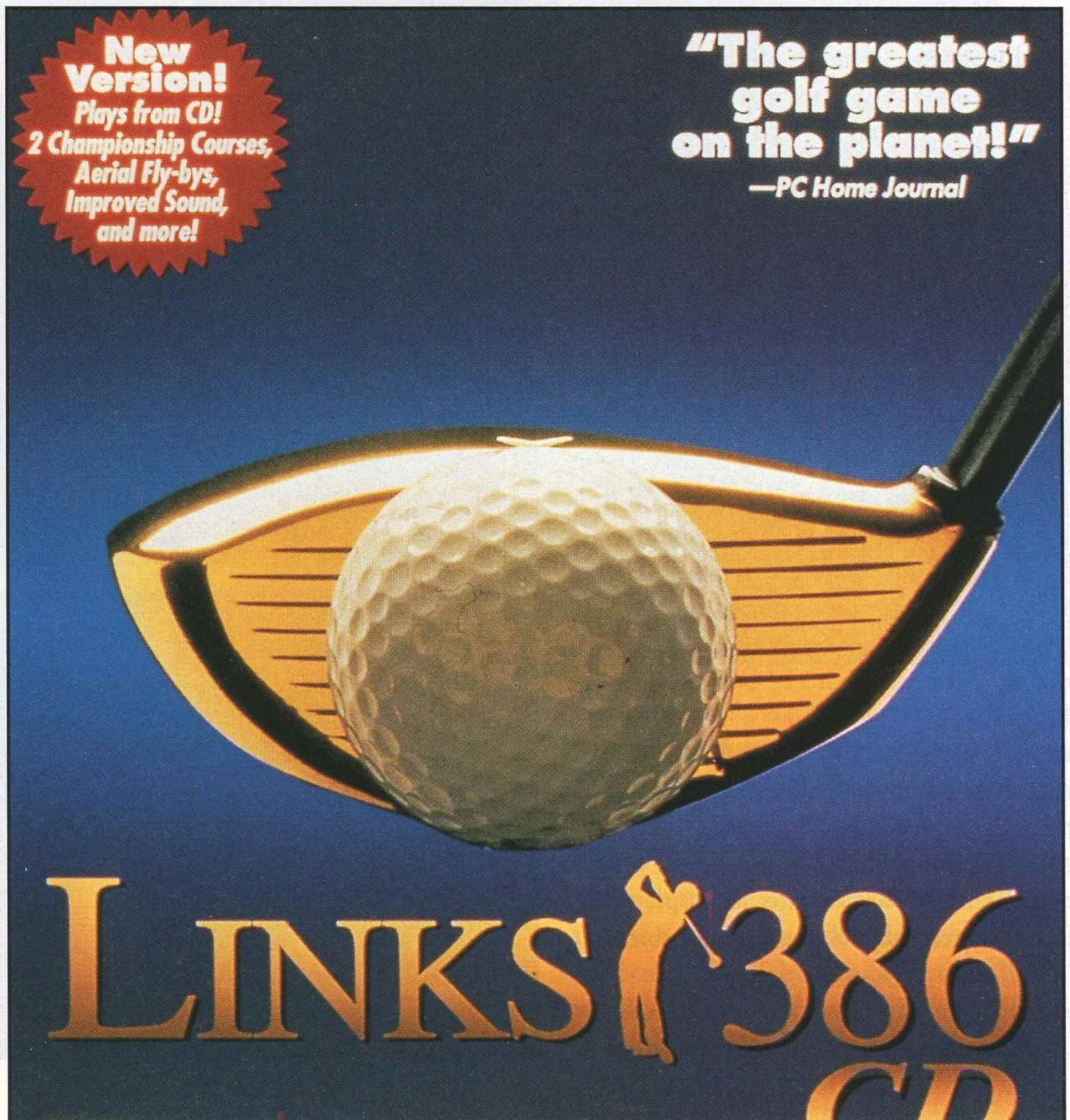



Purtroppo questa demo non era giocabile perciò non posso pronunciarmi sull'effettiva giocabilità; sicuramente la realizzazione tecnica è ottima, l'ho provato su un Pentium 90MHz e la velocità con la quale disegna il percorso è eccellente (non so se è lo stesso su sistemi inferiori); il CD è stato sfruttato soprattutto per quello che riguarda l'audio, ma come si è già detto, anche la grafica è ad alti livelli. Quello che mi lascia un po' perplesso, è il lato innovativo di questo prodotto; in fondo si tratta sempre della solita simulazione golfistica e di cose nuove ne offre ben poche. In ogni caso, innovativo o no, agli appassionati di questo sport riuscirà di sicuro interessante.

**Riccardo Landi**

## K VOTO PRIMA IMPRESSIONE 895

**Ormai le simulazioni di golf crescono un po' come i funghi, però questa versione su CD-ROM dell'immortale Links 386 è veramente tutta da vedere. La grafica e il sonoro sono di altissima qualità, in particolare sono molto godibili gli intermezzi filmati che presentano ogni buca. Per girare correttamente richiede almeno un 386 con 4Mb di RAM, CD ROM a doppia velocità e 11 Mb sul disco rigido.**



# FLASH TRAFFIC

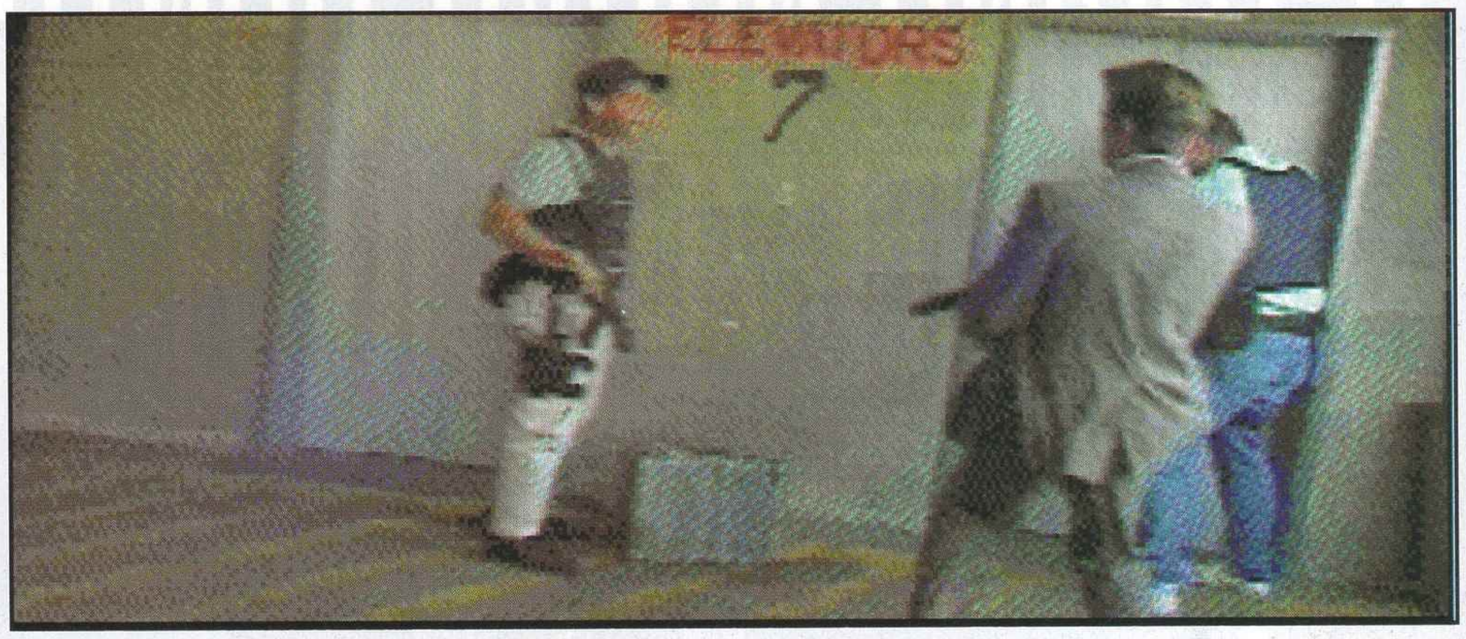
## Sulle orme di Clint Eastwood

PRIMA IMPRESSIONE

In un tripudio di originalità i soliti terroristi hanno stupidamente deciso di uccidere un sacco di innocenti solo per rivendicare i loro ideali, molto spesso in aperto conflitto con quelli americani. A voi tocca il difficile compito di sventare questo complotto e ridare ai cittadini di Los Angeles qualche giorno di tranquillità prima che venga messo in cantiere qualche altro piano diabolico, magari ad opera degli estremisti islamici con l'obiettivo di fare "decollare" Wall Street, o il World Trade Center, giusto per essere attuali.
Flash Traffic: "City Of Angels" è un classico filmato-scelta-filmato e, in base a come rispondete, la storia cambia il suo svolgimento. Purtroppo in modo piuttosto limitato. I filmati sono tutti in formato MPEG, usato per la compressione video e diffusissimo per la riproduzione di sequenze multimediali come queste - specie su supporto CD - a causa dell'alto rapporto di compressione ottenuto e il basso trasferimento di dati richiesto da questo standard video -, consentendo così di avere anche il sonoro, con i sottotitoli per i non anglosassoni.
Tutto questo, non impedisce comunque al gioco di "mangiarsi" la bellezza di tre CD ROM e, oltretutto, i filmati, anche se scorrevoli, non sono di eccelsa qualità; insomma, niente a che vedere con quelli di Wing Commander III: i dettagli sono indistinguibili a causa del dithering. L'audio per il sonoro del film è un misto FM/digitale di media qualità.
Tutto incomincia quando la DEA di Los Angeles fa la sua ennesima irruzione in una piccola villetta, e, invece di trovarci dentro il classico fai-da-te dello spacciatore, con tossici coricati un po' dappertutto, la coppia che sta facendo merenda nel letto, gli alambicchi dei raffinatori, recupera del materiale sospetto. Sicuramente tutto quel ben di Dio non serve certo a costruire un reattore nucleare in un gruppo di continuità per computer: i più accorti capiranno subito che si tratta uno di quei famigerati kit del "piccolo terrorista" con tutto quanto serve per costruire un ordigno nucleare. Il cervello del pericoloso gruppo terrorista implicato nella faccenda è un ex-colonnello russo, Belinko, che si accompagna a spietati complici, tra cui un orientale piuttosto cocciuto che, una volta catturato e messo sotto torchio, non vuole rispondere alle nostre domande affidandosi ad un laconico: "voglio una sigaretta". Nel pacchetto oltre alle sigarette troverà qualcosa che confermerà quanto "il fumo faccia davvero male alla salute"; un oggettino che il nostro novello kamikaze userebbe più che volentieri visto che, da bravo terrorista, darebbe anche la vita per la causa per cui lotta. Fanatici terroristi!
Il nostro compito, se ancora non lo avete

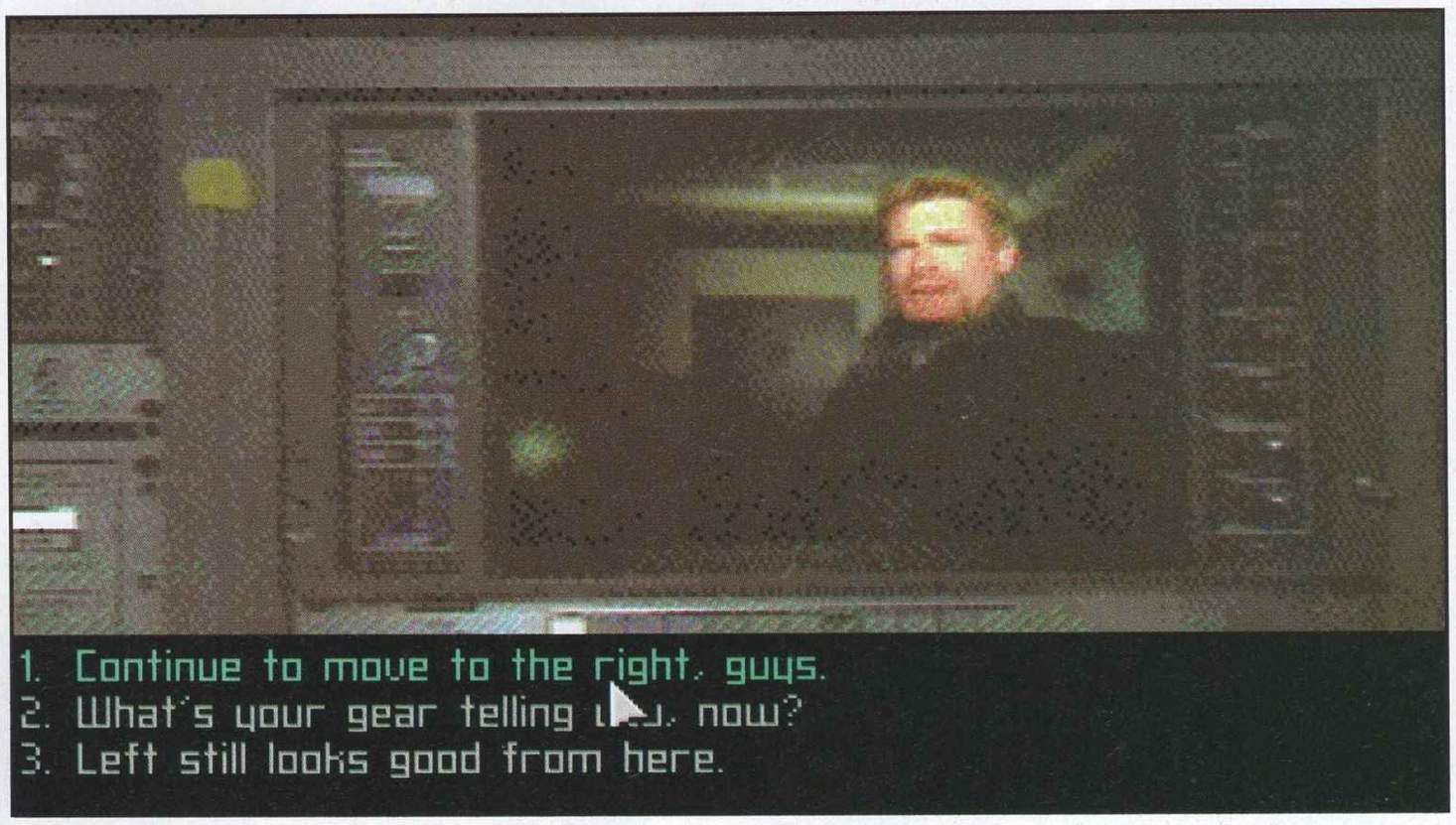
*Vivere e morire a L.A. Nel caso specifico più morire che altro, visto che il solito commando di terroristi sta costruendo un piccolo ordigno nucleare...*

## *Il "compagno" Belinko fa assonanza con "belin"... ma non è ligure! Anche se il significato è quello!*



capito, è quello di individuare il compagno Belinko - se qualcuno conosce il dialetto ligure apprezzerà il gioco di parole con la colorita espressione gergale "Belin", ed evitare un'inutile strage (ma quando mai una strage è stata utile ?). Una volta giunti in ufficio dopo una nottata piuttosto pesante ed un risveglio altrettanto traumatico, vi troverete subito di fronte a tre possibilità: interrogare la fidanzata del russo, interrogare il coreano, oppure cercare direttamente l'ordigno nucleare. Si va avanti così. L'esplorazione di alcune possibilità fornisce un risultato sempre uguale, qualunque sia stata la vostra scelta. Per esempio: mentre state interrogando la ragazza di Belinko arriva una telefonata. Se risponde lei, è Belinko che sta chiamando e lei può avvisarlo che l'FBI lo cerca, oppure, aiutarvi a tendergli un'imboscata all'aeroporto. Se

abbandonato, nei pressi dello stadio, noleggiato dal capo dell'organizzazione criminale. Entrano allora in azione quattro "volontari" della SWAT che, armati fino ai denti e con un contatore geiger, si aggirano nei sotterranei dello stadio alla ricerca del terrorista, mentre noi ce ne restiamo al sicuro nella nostra base mobile in costante con-




decidete invece di rispondere voi, scoprirete che è il coreano che si lamenta del mancato appuntamento. Voi vi sostituite alla ragazza e vi recate sul posto dove il tipo vi aspetta con un lanciarazzi modello Rambo III che scarica sul vostro camioncino bianco non appena si accorge dello scambio. Al solito, dopo l'esplosione preavvisata dal vostro assistente compare una schermata totalmente buia con in sottofondo il rumore di un cerchione del vostro mezzo di trasporto che rotola e si ferma. In questa occasione scopriamo quanto sia utile la funzione di replay per rigiocare l'ultima situazione o, ancora meglio, il save e il restore che vi permettono di salvare e ripristinare la vostra situazione attuale a scanso di lanciamissili e sparatorie varie.
Comico è anche il fatto che, ad esempio, quando decidete di cercare qualche traccia dell'ordigno e del colonnello terrorista viene rinvenuto un piccolo camioncino tatto audio/video con i quattro. Da lì riusciremo a guidarli e una volta trovate le tracce del nostro uomo rimarremo sconcertati dal suo apparire armato di una pistola che fulmina tutti i poliziotti con una semplicità disarmante. Credo proprio che questi della SWAT non siano poi così facili da eliminare. Prenderli di sorpresa, come in questo inverosimile caso è l'unico modo. Distraiti un attimo e... Bang ! Sei morto.
Concludendo: sarò più che breve.
Sicuramente l'impegno degli attori che hanno preso parte al film e di tutte le persone che hanno contribuito alla realizzazione di questo gioco, è apprezzabile, ma non lo trovo lo stesso molto bello. Vedremo se con il prossimo Silent Steel, cambi qualcosa: si tratta sempre di un filmato interattivo, ambientato in un sottomarino nucleare, impelagato in grossi guai

***Davide Puntel***

**K VOTO**
**PRIMA IMPRESSIONE**
**700**

**Mi sembra alquanto mediocre. Non penso che abbiano speso molto per realizzare questo gioco, a parte i soldi che sono usciti dalle tasche del produttore per girare il filmato che sembra tratto da uno di quei polizieschi americani, roba alla "quando il gioco si fa' duro, i duri cominciano a giocare" : complici irriducibili, poliziotti incorruttibili e stereotipi vari.**

# A TORINO NUOVO PUNTO VENDITA SPECIALIZZATO IN VIDEOGIOCHI

# QUEEN
COMPUTER
# S·H·O·P

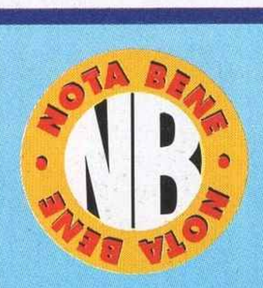
corso DANTE, 2 - TORINO
telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA
telefono 011-3090202 r.a. • fax 011-3113555

# PROVE SU SCHERMO

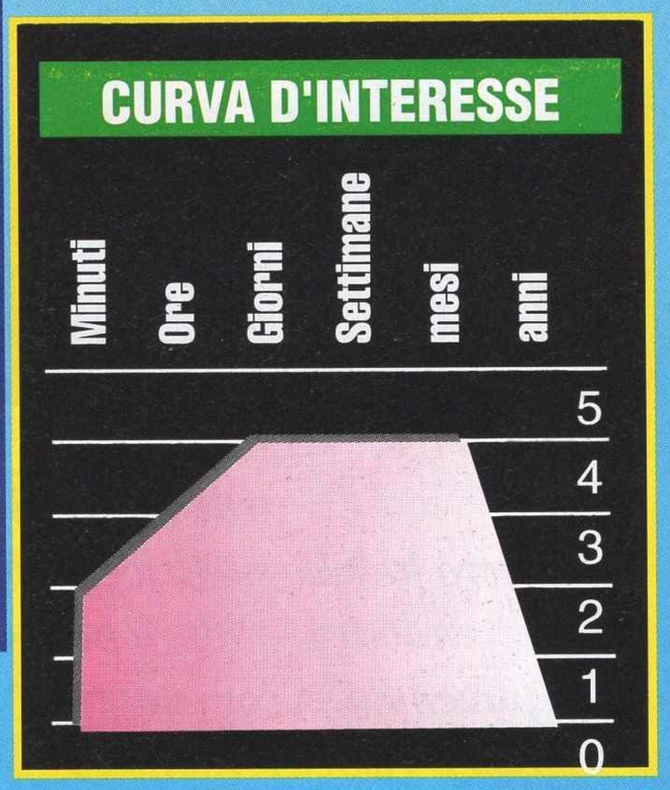
***State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i K-voti leggete questa guida***

| | |
|---|---|
| 900+ | Un classico, raccomandato senza riserve. |
| 800-899 | Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni. |
| 700-799 | Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto. |
| 600-699 | La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere" |
| 500-599 | Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti. |
| 400-499 | Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente. |
| 300-399 | Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso. |
| 200-299 | Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima. |
| 100-199 | Un gioco per ZX81 che gira su Amiga. |
| Sotto i 100 | Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis. |




**NOTA BENE in questo nuovo box trovate le indicazioni sui giochi che ricordano di più il titolo recensito. Insomma alcuni consigli per chi vuole approfondire l'argomento**

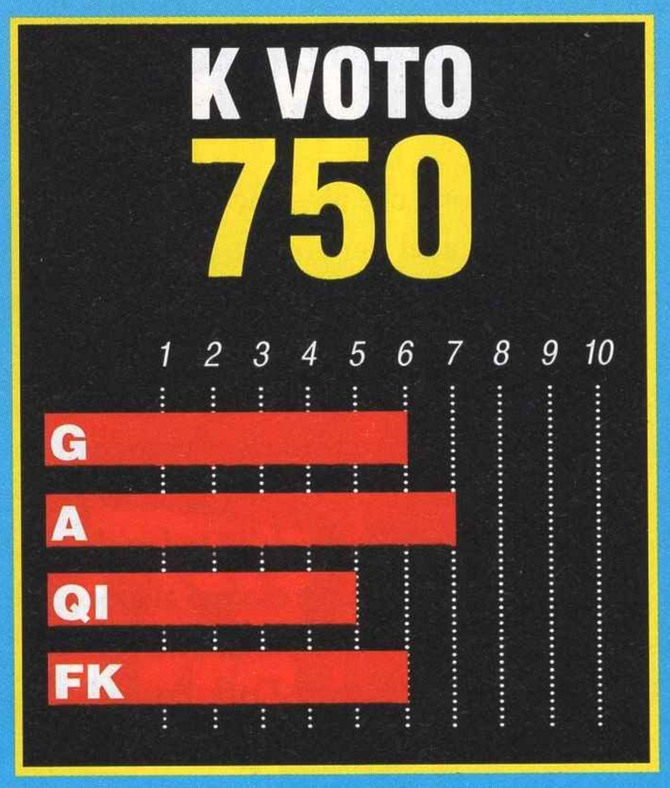
**FRECCIA VERSO L'ALTO/BASSO I pregi e i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...**




**GURVA CIP Una predizione dell"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?**

**K PARAMETRI: Contrassegnano in modo immediato alcune qualità assolute del gioco in questione. Il K hardware, novità assoluta, indica i giochi che richiedono un hardware particolarmente impegnativo.**

**RAPPORTO QUALITA'/PREZZO: Ovvero se vale la pena di spendere i sudati risparmi per un gioco. Il rapporto è dato dal prezzo del gioco e dalla qualità. L'indice sale ai massimi livelli quanto più il gioco e bello e quanto meno costa.**




**VERDETTO il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la grafica (G), il sonoro (A), l'impegno intellettuale (QI) richiesto e il divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.**

## PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)


| | |
|---|---|
| DARK FORCES | 44 |
| EPIC PINBALL | 51 |
| BODY COUNT | 54 |
| BLOODNET AGA | 56 |
| MENZOBERRANZAN | 58 |
| WOLF | 62 |
| DISCWORLD | 65 |
| HERETIC | 68 |
| CYCLONES | 70 |
| SKELETON KREW | 72 |
| SUPER KARTS | 74 |
| MUTANT RAMPAGE | 78 |
| DESCENT | 80 |
| BIG RED ADVENTURE | 82 |
| ALONE IN THE DARK | 86 |
| CRIME PATROL | 89 |
| GADGET | 92 |


Si ringrazia Pergioco e Newel (Milano)

# DARK FORCES

*Darth Vader si veste di nero perché snellisce, perché fa tendenza, oppure perché semplicemente, come ogni cattivo che si rispetti, non può farne a meno?*
*In Dark Forces prima di disintegrarlo, potrete provare a rivolgergli questo curioso interrogativo.*

Ci sono varie teorie che giustificano la propensione di Darth Vader per gli abiti neri: secondo alcune perché il nero snellisce, secondo altre perché fa tendenza... secondo noi perché ogni cattivo che si rispetti deve vestire di nero... prova ne è il fatto che il nostro direttore responsabile quando deve fare quattro chiacchiere con la redazione sfoggia una mise tipo quella dell'Undertaker.
Ma veniamo a cose più serie ovvero al gioco del mese. Oddio! Ne avevo già parlato nel numero scorso, ma l'idea di recensire Dark Forces sapendo che prima c'è stato Doom non mi tranquillizzava molto. Sentivo il peso del compito, un po' come se fosse una finale di Coppa dei Campioni e ci fosse mezza squadra squalificata e Baresi con un menisco rotto.
Perciò per un approccio sereno al gioco ho deciso di scrivere una recensione considerando i diversi profili di lettori. A ciascuno corrisponderà una recensione tipo, perciò fate attenzione al test e alle istruzioni che seguono e riuscirete ad avere la recensione di Dark Forces più vicina alla vostra personalità.

## TEST PROPEDEUTICO

*Doom per voi è:*
1) Una figata pazzesca
2) Un grande sparatutto in 3D
3) Un ottimo gioco

*Pensate che:*
1) Prima e dopo Doom ci sia il nulla
2) Doom è eccezionale ma migliorabile
3) E' un ottimo gioco

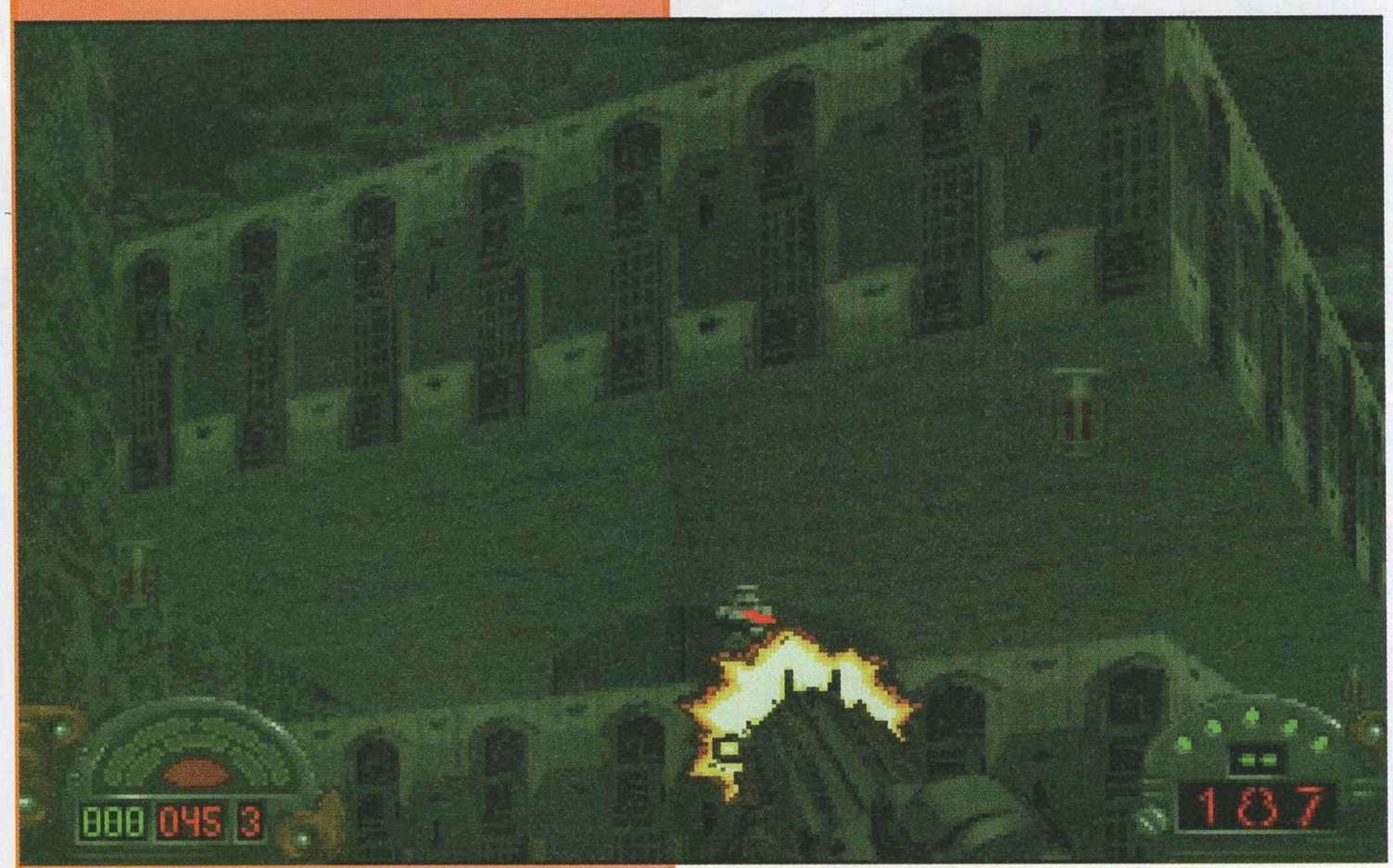
*Se vi parlano di un clone di Doom cosa fate?*
1) Inorridite
2) Vi incuriosite
3) Probabilmente finirete per considerarlo un ottimo gioco

*La grafica 3D di Doom è:*
1) Una delle cose per cui vale la pena di vivere
2) Ben costruita
3) Ottima, come il gioco

## SOLUZIONI

**Se avete scelto in prevalenza risposte 1) allora vi consigliamo di indirizzarvi sulla prima recensione, quella per integralisti di stampo islamico. E guai a voi se date un'occhiata alle altre due, potrebbe nuocervi a fegato e ulcera.**

**Se avete scelto in prevalenza risposte 2) andate a leggere la recensione per i possibilisti, cioè per coloro che pur amando alla follia Doom non hanno pregiudiziali e se un gioco li diverte sono disposti a parlarne pure bene. Magari sbirciate anche la recensione numero 3**




**Se avete scelto la maggioranza delle risposte 3) Leggete la soluzione On the Rocks; ovvero come sarebbe stato recensito Dark Forces se Doom non fosse mai esistito. Una recensione tecnica, pulita e lineare come il profilo della nuova Ferrari presentata a Maranello.**

## RECENSIONE PER GLI INTEGRALISTI:

*Un clone di Doom? Orrore!*

Cos'è 'sta roba? Un altro clone di Doom? non se ne può davvero più.

Questo è il primo implacabile giudizio che rimbalzava ossessivamente nella mia testa quando ho cominciato a vedere le prime schermate, i primi demo, di Dark Forces e quando ho preso coscienza che si trattava dell'ennesimo tentativo di usurpare il trono occupato dal mitico gioco della id.

Era una sensazione strana che mi ha portato malessere e perdita di peso, fino a quando non ho avuto il gioco tra le mani, racchiuso in quel dischetto scintillante e argenteo che risponde al nome di CD.

Già il fatto che il gioco fosse distribuito nella versione ad alta risoluzione grafica su CD mi pareva un attentato alla grafica "sporca" ma efficace di Doom in grado di girare su computer dotati di hardware "umano", buffa parola se si considera che la maggior parte dei protagonisti del gioco, di umano hanno solo un parvenza.

Beh, proprio per quanto detto in precedenza Dark Forces è graficamente meglio di Doom, ma si tratta solo di una scelta della Lucas Arts, anche alla id avrebbero potuto produrre un gioco graficamente da urlo, ma hanno preferito privilegiare la giocabilità. Del resto capisco benissimo che se si voleva fare un prodotto di successo sullo stile Doom qualcosa si doveva

per forza migliorare o perlomeno cambiare. Perciò si è pensato innanzitutto alla grafica: scintillante - sempre raytracciata in dimensione 3D - come una vetrina natalizia del centro al cui paragone la grafica dei vecchi giochi sembra la vetrina semibuia e illuminata solo da un tristissimo faro di infimi negozietti di periferia.

Per il resto ci sono alcune varianti rispetto al titolo della id, ma vuoi mettere giocare Doom in cuffia alle due di notte!

## RECENSIONE PER I POSSIBILISTI:

*Bello Doom! Però Dark Forces...*

Va bene c'è stato Doom e nessuno lo può negare. Però Dark Forces è un gioco con i controfiocchi. L'attesa era quanto mai giustificata, infatti quando ho lanciato per la prima volta il CD di DF mi è sembrato di entrare in una dimensione fantastica... non provavo quella sensazione da quando avevo giocato per la prima volta Doom (per Doom2 c'era meno entusiasmo perché ero ormai assuefatto al primo titolo della serie) o System Shock, tanto per citare due titoli che hanno colpito la mia fantasia negli ultimi tempi.

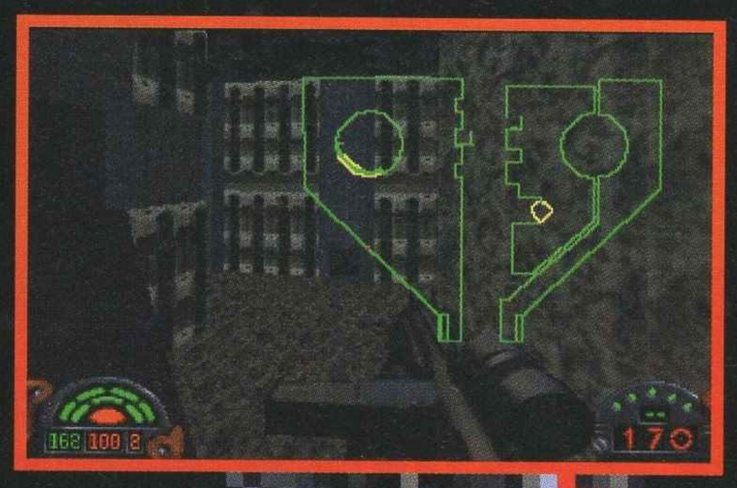
I programmatori della Lucas hanno fatto piazza pulita di preconcetti e stereotipi ormai acquisti in questa categoria di

sparatutto in ambientazione 3D.

Dark Forces è stato completamente ridisegnato sia graficamente sia dal punto di

**Gli intermezzi ad alta risoluzione grafica che scorrono tra una missione e l'altra pur facendosi apprezzare per la qualità delle immagini "succhiano" un bel po' di memoria. Nella versione floppy dovrebbero essere ridotte.**

# DARK FORCES




La piantina della missione può essere richiamata in sovrimpressione, consentendo di continuare ad eliminare allegramente i fanti della flotta imperiale senza noiose interruzioni.

Ecco la schermata di una missione. Avete a vista tutte le informazioni che vi servono per cercare di individuare gli obiettivi e portare a casa, pardon sulla navicella, la pelle.

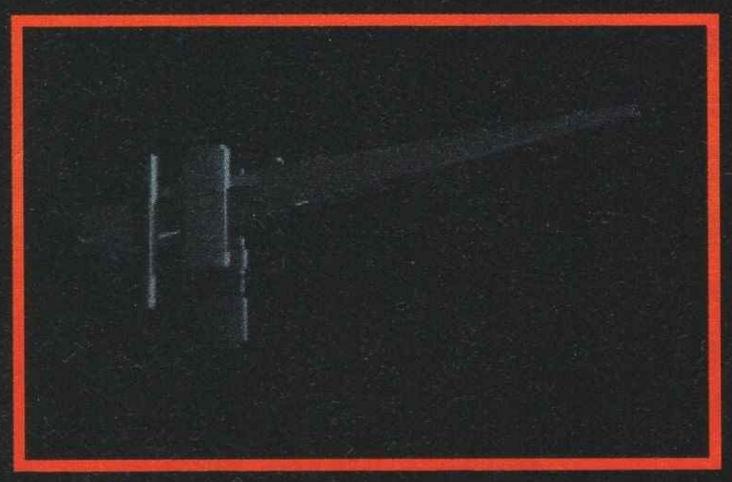
Si può combattere anche a mani nude. Però se vi confrontate con una guardia armata di laser i risultati potrebbero essere poco confortanti.

La vostra missione è appena terminata e la navicella vi attende per portarvi verso nuovi pericoli. si sa, la vita del mercenario va così...

La sequenza grafica che introduce alla seconda missione. Solo nella versione CD sarà possibile apprezzarle appieno, e solo con un hardware piuttosto impegnativo.

La schermata iniziale vi consente di scegliere il livello di difficoltà tra i tre disponibili. Meglio incominciare con quello facile... se si vuole arrivare un po' lontano.

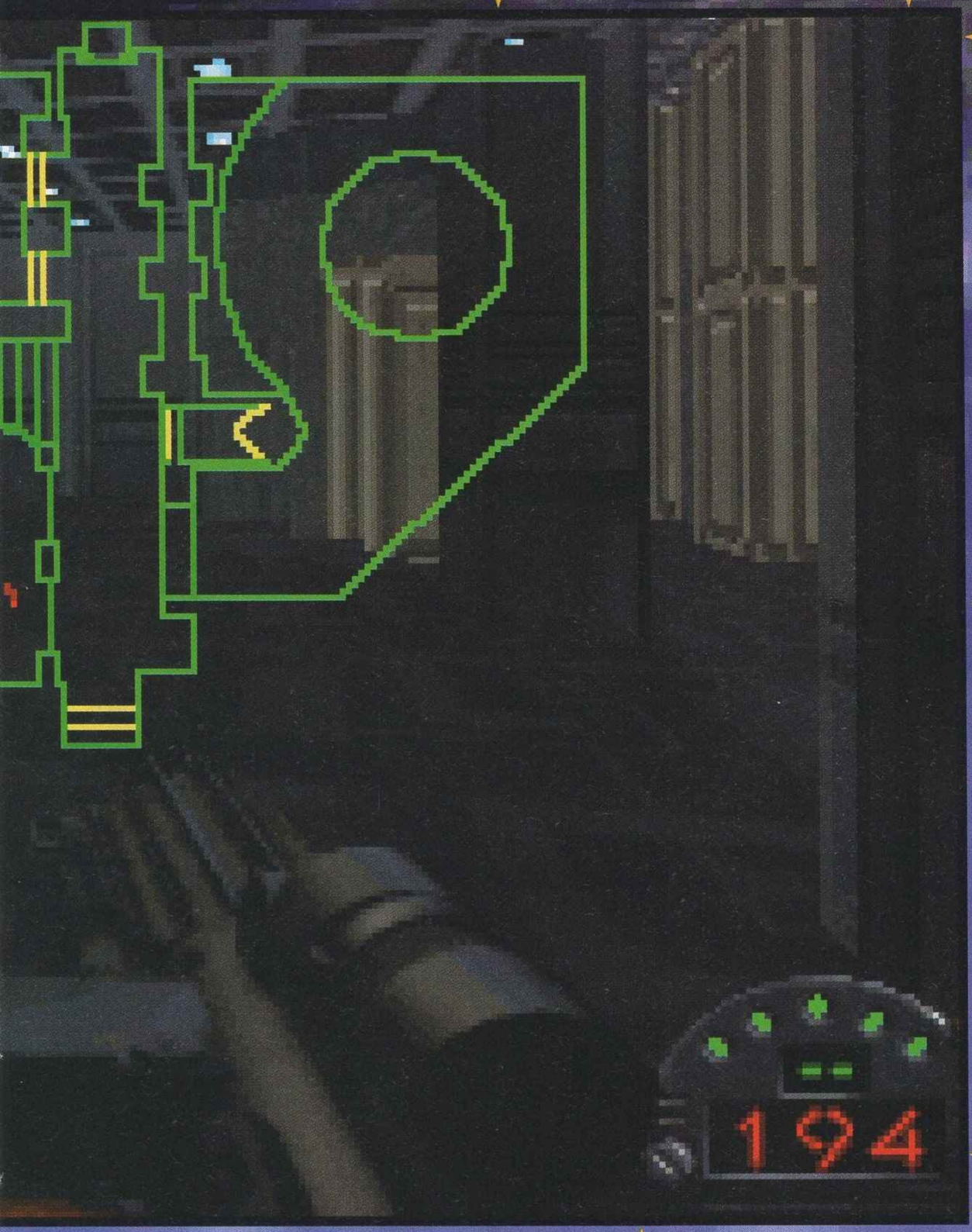
Il fucile al laser rappresenta la prima vostra arma a disposizione: spara un unico colpo alla volta e proprio per questa sua caratteristica può essere convenientemente utilizzata anche più avanti quando avrete armi migliori, allo scopo di risparmiare munizioni.



Una delle imponenti astronavi della flotta imperiale. A bordo Darth Vader e i suoi scagnozzi lavorano alacremente per portare a termine il progetto: Fante Nero, una nuova terribile arma.

La piantina a tre dimensioni della Morte Nera. Questo è il punto di arrivo della prima missione. Dopo di che potrete salire sulla vostra astronave per le missioni successive.

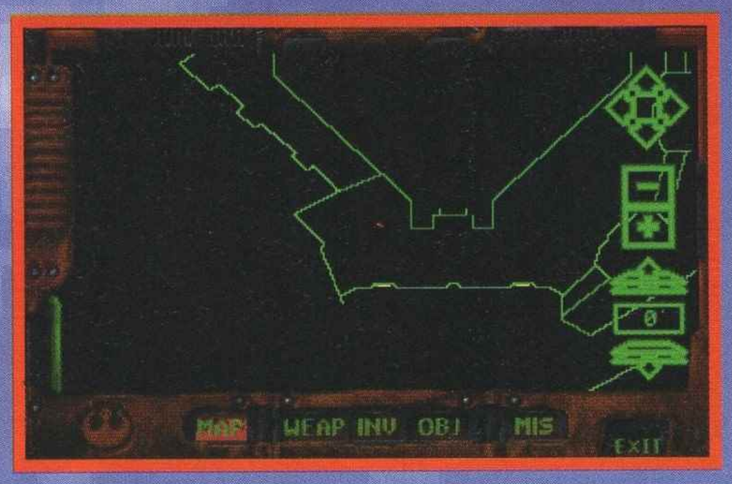
La grafica raytracciata con i nemici disegnati in texture mapping a 3D ha una grandissima resa, superiore a quella di DOOM. I nemici, come del resto gli oggetti, sembrano avere una consistenza reale.



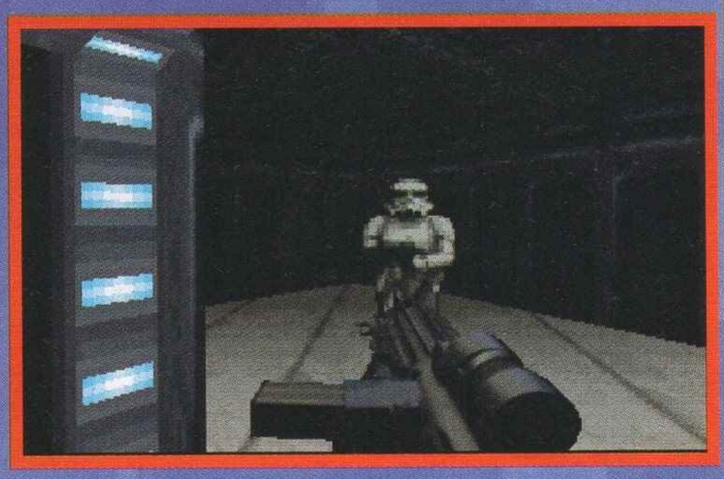
Gli indicatori a sinistra e a destra della schermata indicano rispettivamente la vostra salute fisica e la quantità di munizioni. Volendo possono essere esclusi, però e meglio tenerli sott'occhio, specialmente per quanto concerne le munizioni.

Uno dei tanti corridoio a livello intermedio che incontrerete nel corso delle vostre missioni. L'ascensore là in fondo rappresenta la vostra via di fuga.

Una delle novità più succose di DF: il puntamento si può fare sia verso l'alto che in basso, utilizzando i comandi pagina sopra, pagina sotto.

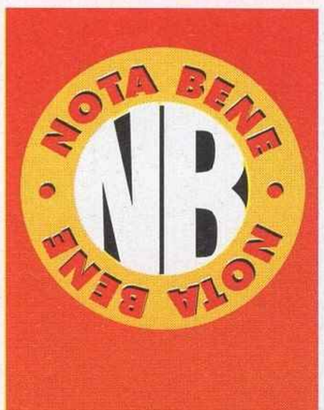



Ecco la piantina della missione con il menu che vi permette di accedere agli obiettivi e alle armi disponibili.

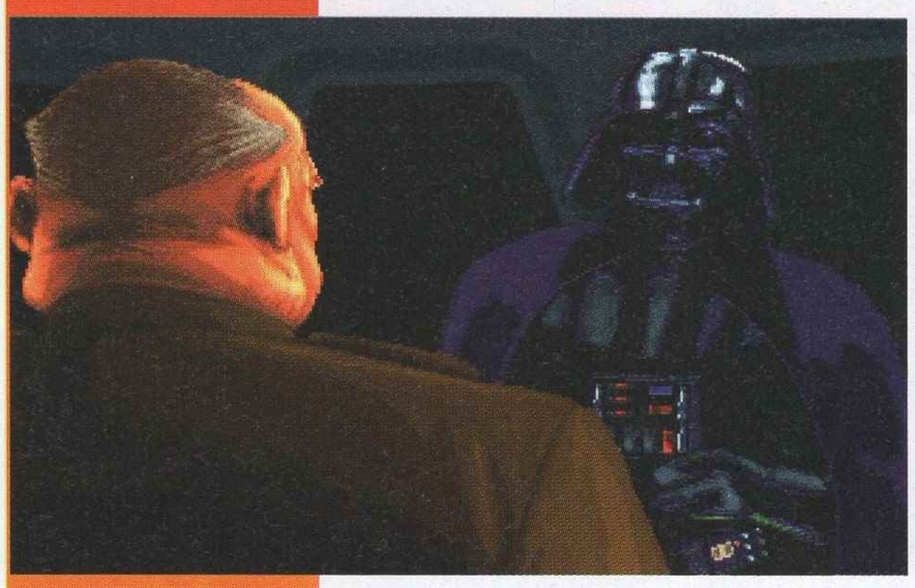


Un fante dell'Impero vi sbarra la strada mostrando una certa ostilità. Per eliminarlo non basterà colpirlouna volta ma bisognerà centrarlo almeno con tre o quattro scariche laser.

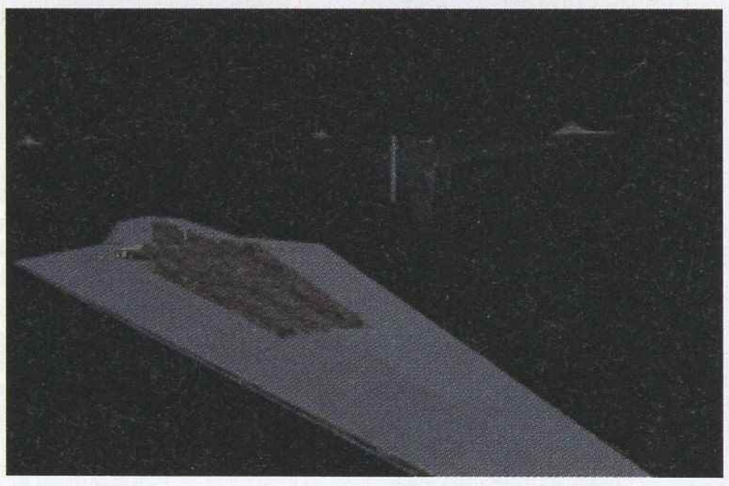
vista della giocabilità.
La grafica è assolutamente mozzafiato: i nemici ridisegnati in texture Mapping 3D hanno una consistenza solida, così come gli oggetti che si incontrano sui vari livelli danno veramente la sensazione di essere dotati di profondità. Tutto questo non fa che migliorare e accentuare quella prospettiva tridimensionale che già era propria di Doom.
Il realismo è molto accentuato. Per eliminare i nemici bisogna colpirli più volte, non basta un colpo ben piazzato per farli esplodere in una pozza di sangue, bisogna piazzare tre o quattro raggi laser in punti vitali se si vuole averne la meglio. Un po' come accadeva nella saga di Guerre Stellari; del resto in un vicenda futuristica con armi futuristiche è plausibile che vi siano anche corpetti, a prova di raggi futuristici resistenti. Il sistema di puntamento inoltre non è così semplice come lo era in Doom. Per colpire un fante della flotta imperiale o qualche altro nemico (l'assortimento è piuttosto vasto)

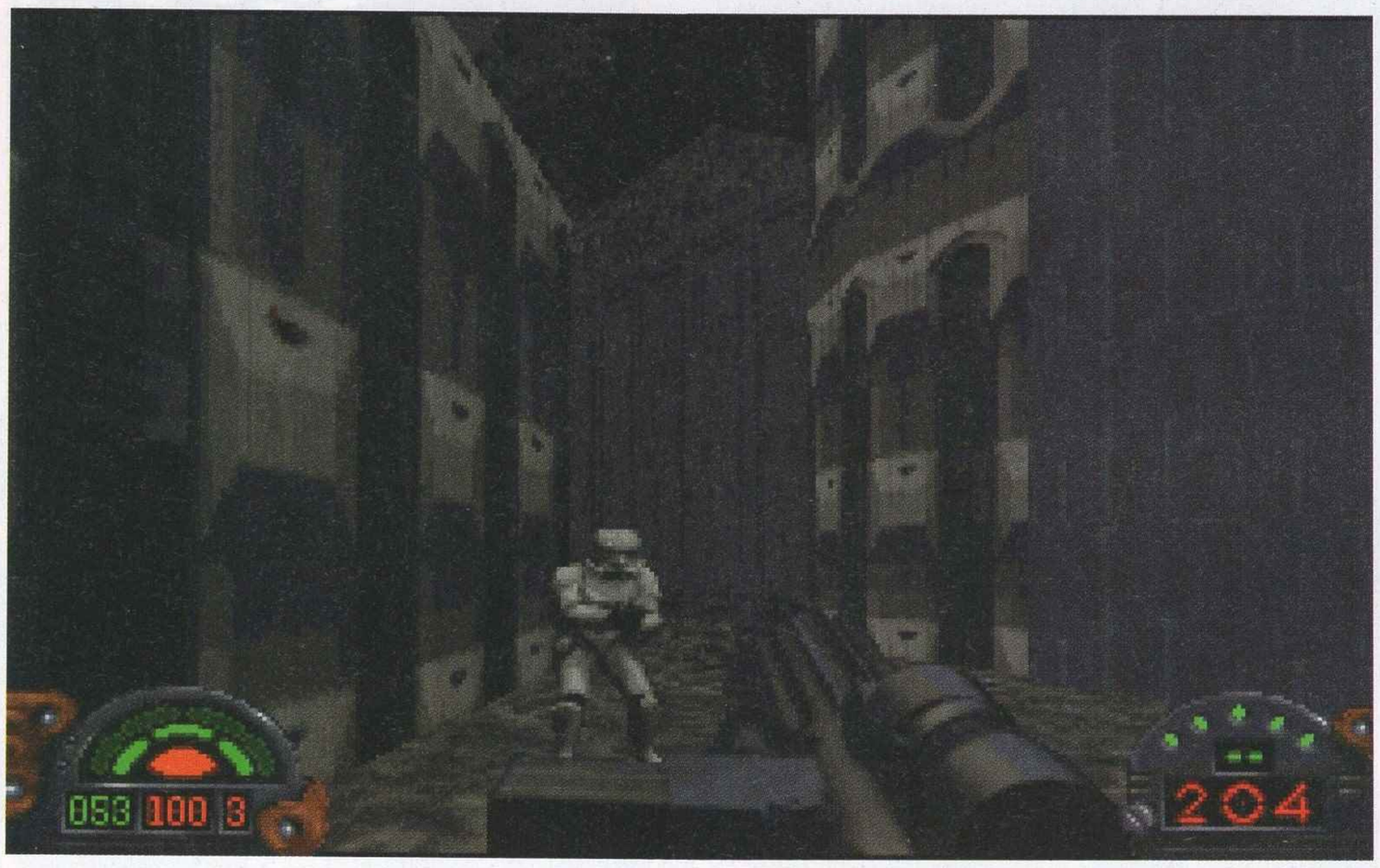



**Volete uno sparatutto in 3D? Va bene, non c'è che l'imbarazzo della scelta: in questo numero ne abbiamo proposti, DF a parte, ben quattro. Però se siete amanti dei grandi classici immortali la nostra raccomandazione non può che andare ai due capolavori della id Software. Wolfenstein, il precursore di tutti i giochi di questo tipo e il mai troppo citato Doom parte prima e seconda. Andando a pescare altrove voglio segnalarvi Black Stone della Apogee, disponibile anche in shareware e di cui sta per uscire una nuova versione!**



*La grafica è veramente "stellare" roba da rimanere a bocca aperta*






bisogna mirarlo con grande decisione, altrimenti si rischia di fare una brutta fine. Sempre per quanto riguarda il puntamento, utilizzando i pulsanti pagina sopra, pagina sotto si può alzare o abbassare il tiro. Nei cunicoli di collegamento esterni potrete apprezzare questa caratteristica per sparare ed eliminare i fanti della flotta che vi bersaglieranno dall'alto. Naturalmente riposizionare l'arma per fare fuoco sui nemici che nel frattempo si saranno avvicinati mentre sparavate ad una delle tante lune presenti (sistema solare che vai lune che trovi) risulterà complicatissimo, i primi tempi il brusco cambiamento di mira vi porterà a colpirli sui malleoli, parte sicuramente vulnerabile ma non mortale.
A proposito di sangue: come abbiamo già accennato nel numero scorso non ce n'è. Le fasi di lotta sono abbastanza asettiche, niente a che fare con lo splatter ostentato dalla id. E se ci pensate è abbastanza logico, infatti con dei raggi laser è difficile essere cruenti, si tratta di uno strumento di eliminazione piuttosto discreto e dotato di un limitato senso dello spettacolo.
Un'altra differenza sostanziale rispetto ai comandi di Doom è l'opzione di sparo automatica: molto utile, consente di dirigere il fuoco automaticamente sui nemici, un optional veramente indispensabile.
Ma veniamo a quella che secondo me è una "f...ta" pazzesca: la cartina da richiamare con il comando TAB compare in sovrimpressione sulla schermata del gioco, delineata con tratti verdi che non impediscono di continuare a giocare. Così potete durante lo svolgimento delle vostre incursioni avere la visione immediata di dove vi trovate e evitare inutili perdite di tempo.
Le porte si aprono sempre con il CTRL, però bisogna prima attivare il quadro dei comandi situato a lato, se no ciccia!
Un'altra miglioria apportata rispetto a Doom è la difficoltà dei livelli, per il modo in cui si sviluppano. Il gioco non è così lineare come in altri sparatutto in 3D, i piani e i livelli si intersecano attraverso un sistema di ascensori.
Mi spiego, finito di sterminare le guardie imperiali su un piano potrete accedere ad uno successivo grazie agli ascensori disseminati un po' ovunque, ma una volta giunti al piano superiore e compiuta l'opera di "disinfestazione" vi capiterà di accedere ad un ulteriore ascensore che invece di condurvi al secondo piano come da regolamento, vi porterà ad un piano inferiore intermedio, rischiando seriamente di farvi perdere la bussola.

Per riuscire a portare a termine la vostra missione avete a disposizione 9 armi e i nemici sono 20, tutti particolarmente incazzati.
L'altra differenza sostanziale con Doom è la prospettiva di gioco, non quella grafica, ma quella più propriamente filosofica. Infatti mentre in Doom lo scopo della vostra missione era quello di uccidere, uccidere e uccidere, in DF la vostra missione è più sottile. L'uso della forza è subordinato al compimento di una missione speciale: l'annientamento del Fante Nero, una nuova terribile arma che l'impero sta mettendo a punto.
La grande quantità di Hardware richiesto sembrerebbe a questo punto ingiustificata, almeno sulla base di quello che vi ho fino qui raccontato, d'accordo la grafica delineata in texture mapping 3D d'accordo i dettagli curati ma un 486 a 66Mhz...
Però nei videogiochi come nella vita c'è sempre un perché... e nel nostro caso il perché è rappresentato dagli inserti ad alta risoluzione grafica che (secondo un trend particolarmente affermato in questo periodo) inframmezzano i vari livelli della missione e che succhiano un bel po' di memoria.
Detto questo vorrei tranquillizzare tutti coloro che vorrebbero giocare Dark Forces ma la forza (del PC) non è con loro. Uscirà anche una versione in floppy senza scene filmate, quindi meno esigente in termini di hardware ma altrettanto giocabile: contenti?

*Che la forza dell'hardware sia con voi... DF è un gioco piuttosto esigente in termini di configurazione*

**RECENSIONE ON THE ROCKS:**

*Dark Forces? Un ottimo gioco!*

L'inizio con il titolo seguito dalle scritte che si restringono fino a scomparire in un punto lontano ed imprecisato dello spazio profondo fa capire immediatamente la provenienza di Dark Forces. Lo stile Lucas è inconfondibile, un po' come il marchio di controllo del Parmigiano reggiano: un presupposto di qualità!
Questa non è la solita avventura stile guerre stellari cui siamo abituati. La prospettiva di Tie Fighter e X-Wing è lontana anni luce. In questa avventura della Lucas siete soli contro l'Impero. Niente simulatori di volo, niente duelli nello spazio, ma uno sparatutto in prospettiva 3D con grafica raytracciata giocato in prima persona. In DF impersonate un mercenario al servizio dei ribelli.
Intendiamoci non siete proprio un buono, un eroe senza macchia e senza paura ma un professionista che ha un conto in sospeso con cappuccetto nero (alias Darth Vader) e soci colpevoli di avergli ucciso i genitori.
Eccheccavolo, va bene tutto ma i genitori sono i genitori!
Dunque accettate di portare a termine una missione per conto dell'Alleanza. Anzi, più che una missione, una serie di missioni che vi porteranno a combattere lungo corridoi claustrofobici all'interno delle basi nemiche situate su diversi pianeti e su astronavi.
Lo scopo ultimo della missione è di individuare il Fante Nero, la nuova potentissima arma che l'Impero sta mettendo a punto per far volgere le sorti della guerra a proprio favore.
Per realizzare Dark Forces ci sono voluti due lunghi anni, durante i quali i programmatori della Lucas hanno dato proprio tutto per cercare di creare uno sparatutto in ambientazione 3D che sconvolgesse il mercato dei videogiochi. E in effetti il risultato è veramente incredibile; probabilmente Dark Forces rischia di diventare il gioco del '95, o almeno di contendere il titolo a The Last Dinasty e The Dig - sempre della Lucas, tanto per cambiare. L'avventura inizia all'interno di una delle basi dell'Impero.
Prima di ogni cosa vi consigliamo di richiamare la cartina nella versione estesa, ovvero utilizzando il comando F1. In questo modo avrete il briefing della missione,

## *Ci sono venti diversi tipi di nemici: tutti particolarmente i...zzati*

ovvero la descrizione analitica di ciò che dovete fare in quella base per poter poi accedere alle missioni successive.
Nella prima missione lo scopo, ad esempio, è di trovare e prendere la piantina tridimensionale della Morte Nera e di fare ritorno alla propria navicella.
Iniziate con un semplice disintegratore a colpo singolo, oppure se preferite potete ricorrere ai pugni, poco consigliati se mi permettete. Una volta eliminati i primi nemici, semplici soldati, potete impossessarvi di un mitragliatore laser che sviluppa un volume di fuoco impressionante e che, come elemento negativo, consuma un sacco di munizioni.
In DF non potete sparare a caso tanto per fare. E' buona norma puntare bene il nemico prima di aprire il fuoco e tenere d'occhio la situazione munizioni evidenziata sull'angolo destro dello schermo, mentre sul sinistro c'è la quantità di energia vitale disponibile.
Tra le armi su cui potrete mettere le mani, molto interessanti e di sicuro effetto sono le granate atomiche che generano un bel casino una volta innescate e lanciate.
Nel corso del gioco potrete raccogliere munizioni, armi e quant'altro incontrerete nel vostro cammino. Per raccogliere un oggetto basta passarci sopra, mentre per cambiare arma è sufficiente richiamare con il tasto... la videata che riassume il vostro bagaglio bellico. L'interfaccia è molto semplice: basta cliccare sull'arma selezionata e il gioco è fatto!
Dark Forces ha una moltitudine di opzioni, basti pensare che tutti i comandi della tastiera sono stati utilizzati per fornire un'arma e qualche altra opzione, ma presenta comunque una giocabilità immediata e piuttosto semplice.
Muovendovi nelle basi nemiche il clima è veramente ossessivo e claustrofobico. La definizione degli scenari e la perfetta riproduzione di ambientazioni caratterizzate da una luce fredda e spettrale, fa venire in mente, più che lo sfavillio di Star Wars, l'atmosfera carica di tensioni di Alien. Un po' Sistem Schock un po' Inferno un po' Creature Shock...
Il sonoro, ben realizzato, asseconda le cupe atmosfere di cui si diceva creando un ambientino niente male, da sconsigliare ai più impressionabili.

***Massimo Carboni***

**Genere:** Sparatutto
**Casa:** Lucas Arts
**Sviluppatore:** Interno

**Pro**

**Grafica in texture mapping 3D molto ben delineata.**
**Innovativo in alcune opzioni di gioco.**
**Buon sonoro.**
**Grande varietà e difficoltà di missioni.**

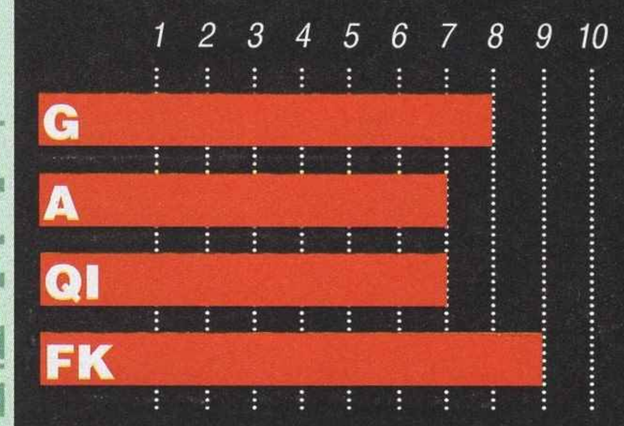
**Contro**

**Viene dopo Doom.**

## PC-CD ROM

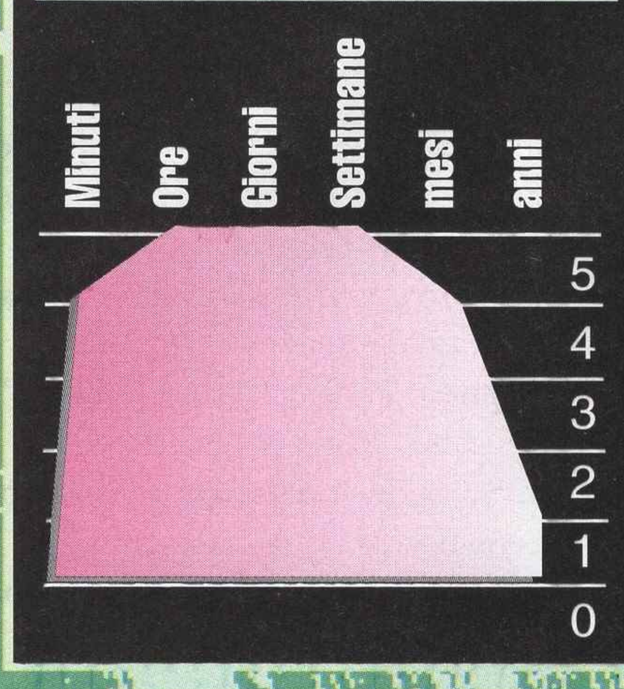
**Per far girare Dark Forces senza troppi imbarazzi è indispensabile un 486 a 66 Mhz con 8 Mb di RAM. Supporta la Sound Blaster e tutte le maggiori schede sonore.**

## K VOTO 928

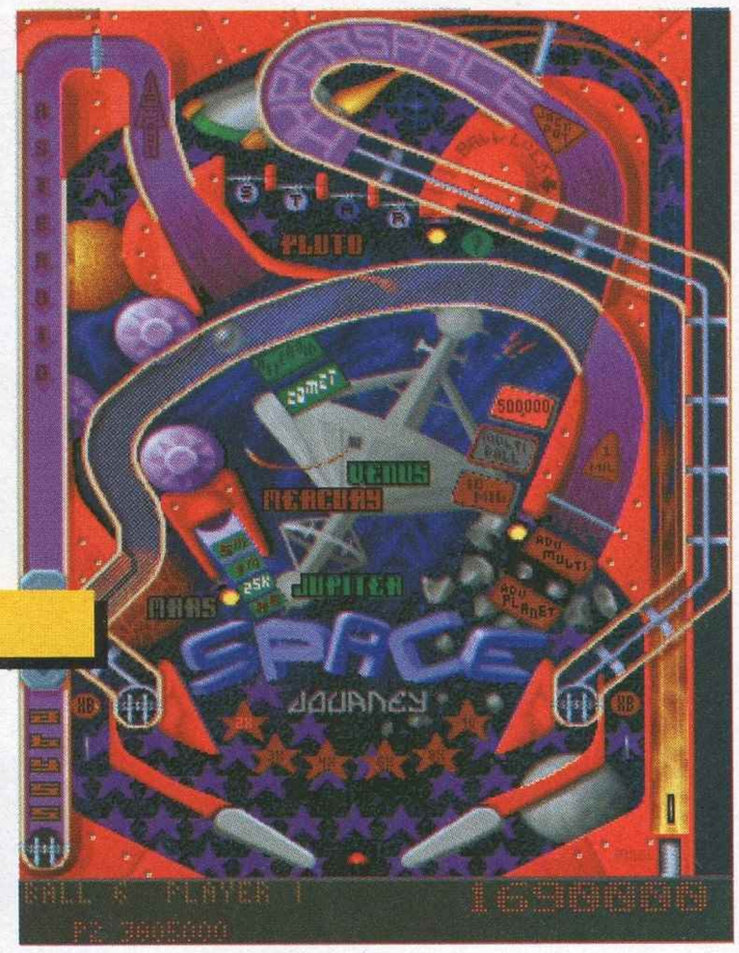



**In sede di prima impressione Dark Forces si era meritato un bel 915, però giocando giocando la situazione punteggio è inesorabilmente migliorata. Tra i giochi caricati sui computer della redazione è in questo momento il più gettonato. La grafica e la giocabilità sono a tali livelli da renderlo ipnotico... quando si comincia è un problema smettere: un po' come per chi fuma! L'unica vera grande pecca di Dark Forces, del resto assolutamente indipendente dalle capacita dei programmatori della Lucas, è il fatto di essere venuto dopo Doom; il capolavoro di sempre della id Software che probabilmente rimane un po' per meriti propri un po' per il fatto di essere stato il capostipite, il miglior gioco di questo genere.**
**Però Dark Forces è un piccolo gioiellino che presenta innovazioni molto interessanti che saranno sicuramente apprezzate dagli amanti di questo genere di giochi. Da giocare, giocare, giocare...**

## CURVA D'INTERESSE



# EPIC PINBALL



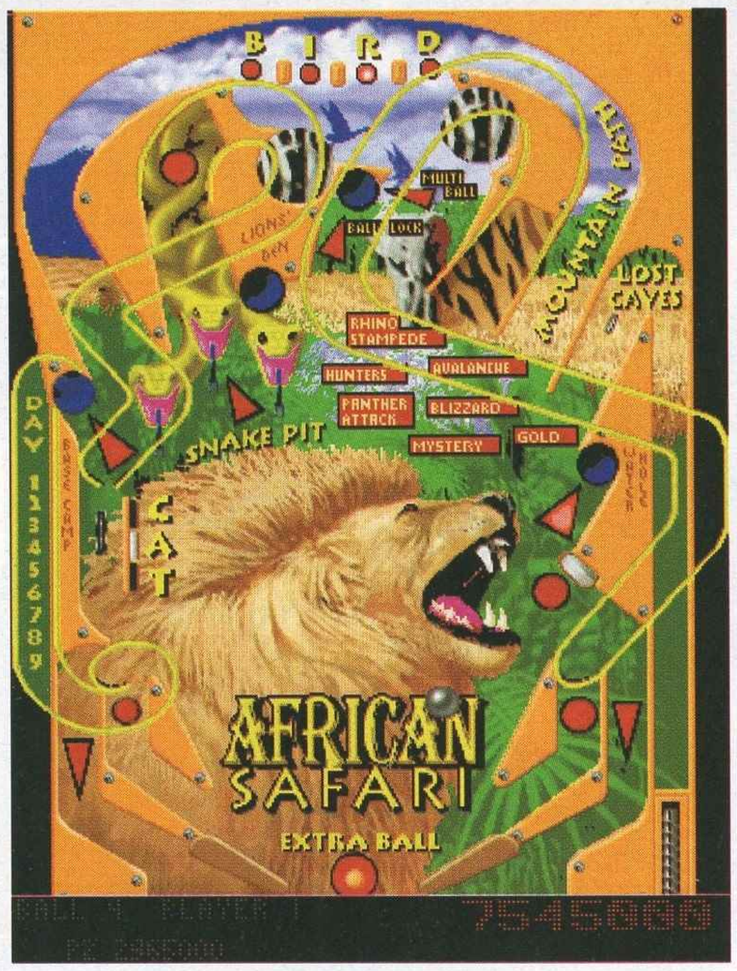

*Andate matti per i flipper, siete di quelli che hanno saputo apprezzare l'evoluzione elettronica del vecchio e consunto sparabiglie da bar? Be', Epic Pinball, con le sue tredici "tavole" vi manderà in tilt!*

La mia ultima pallina, il tentativo finale di sfondare la barriera dei cento milioni di punti quando sono solo a quaranta. E' un momento decisivo. L'orologio del campanile batte dodici rintocchi. Mezzanotte. Tutte le mie speranze sono riposte in questa biglia di pixel metallici che aspetta sorniona l'istante in cui porterò la molla a fine corsa, rilasciandola per imprimerle la massima velocità consentita dalla fisica conosciuta: quella della luce. Una rampa e qualche bersaglio e potrò ottenere il jackpot che, a poco a poco, è salito fino alla vertiginosa cifra di oltre settanta milioni. Una goccia di sudore cola dalla punta di un capello sulla mia fronte. E via! La rapidità con cui questo piccolo oggetto di forma sferica raggiunge la fine del tunnel di lancio è sconcertante ma, senza neanche il tempo di riprendermi dal piccolo shock, devo fare i conti con la biglia che, dopo avermi fatto ottenere un meritato bonus di fine pallina raddoppiato, sembra intenzionata a fare i capricci.

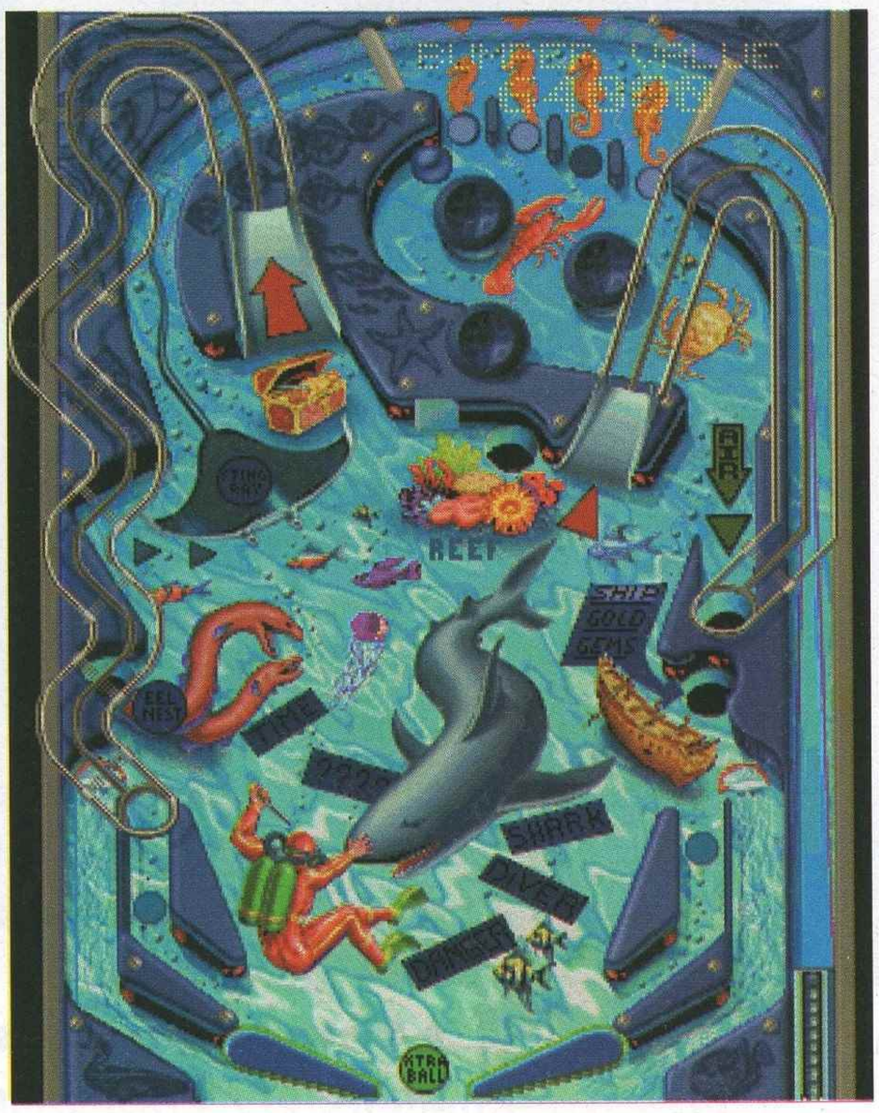
La legge della gravità governa su tutto e tutti, purtroppo, e la pallina termina la sua folle corsa tra le due palette del flipper, lasciandomi basito, impotente ed in lacrime per l'ennesima volta dinanzi alla disarmante scritta Game Over.

Ricominciamo ed esaltiamoci di meno questa volta.

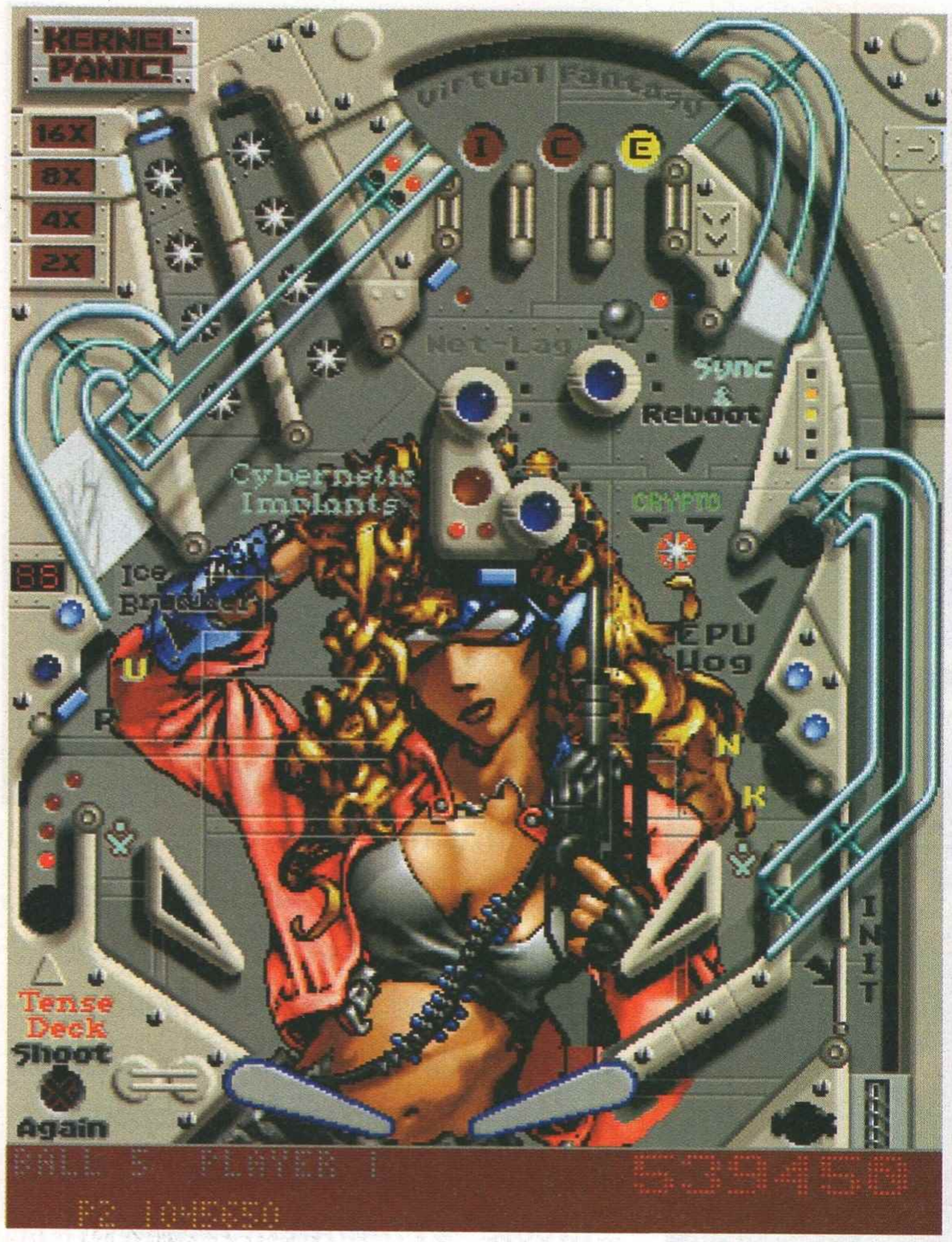
L'idea di recensire le tredici tavole di Epic Pinball della Epic Megagames mi ha mandato veramente in sballo totale dato che vado matto per i flipper, specie quelli computerizzati che, a differenza di quelli reali, non richiedono neanche una lira per giocarci, eccetto quelle ben spese (in questo caso soprattutto) per acquistarli. C'è anche da dire che mi ero letteralmente innamorato di Epic Pinball tempo fa, quando circolava per molte banche dati la versione shareware che includeva solo Android, la prima tavola di questo flipper. Potete quindi immaginare la mia felicità quando ho provato questo CD fresco fresco, ancora imballato nel cellophane. Purtroppo, però, la mia è stata una gioia troppo prematura: infatti, se avete l'accortezza di fare una semplice dir, vi accorgerete che in tutto il CD è riempito per ben 7 mega contro 650 mega di massima capacità! A me va bene il fatto che ci siano tutte e dodici le tavole (i tre gruppi registrati da quattro tavole) di Epic Pinball più una, African Safari, creata solamente per questa versione su CD-ROM, ma avrebbero benissimo potuto sfruttare gli oltre 640 mega di spazio libero per includere le versioni shareware (badate bene, quelle non commerciali) di Jazz Jackrabbit, Xargon, Overkill e di tutto il software della Epic, senza dimenticare il famoso One Must Fall che fa mangiare polvere a Rise Of The Robots per longevità e varietà.




**La grafica di Epic Pinball è veramente superlativa in tutte e 13 le schermate disponibili. Una cascata di colori che ha poco da invidiare ai flipper originali. Inoltre, il movimento della pallina è estremamente fluido e realistico: senza intoppi!**

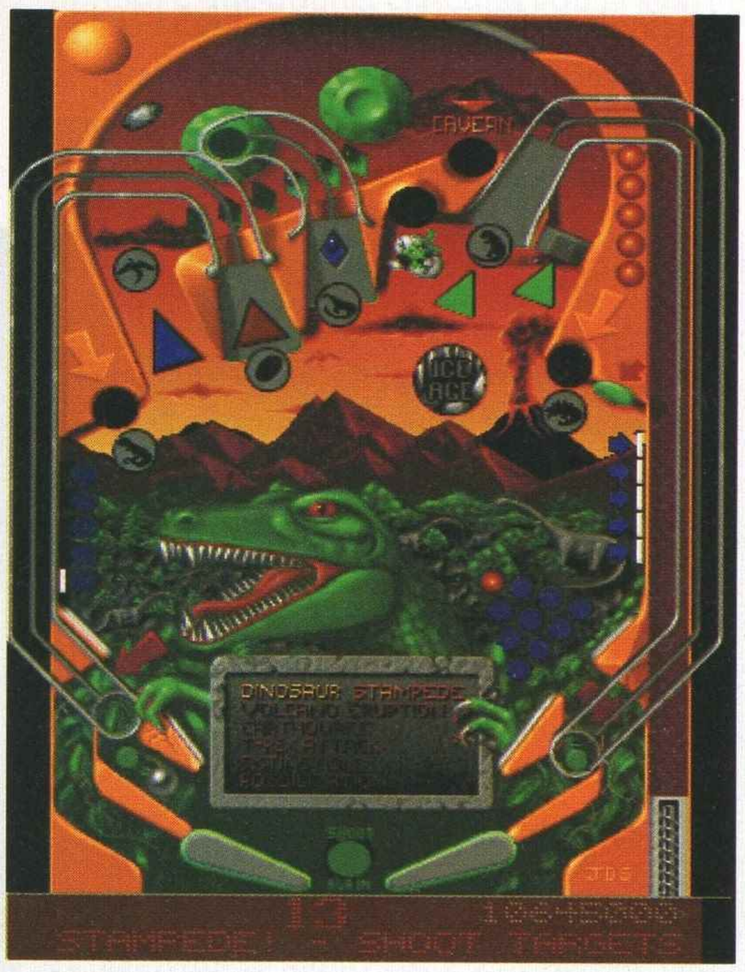


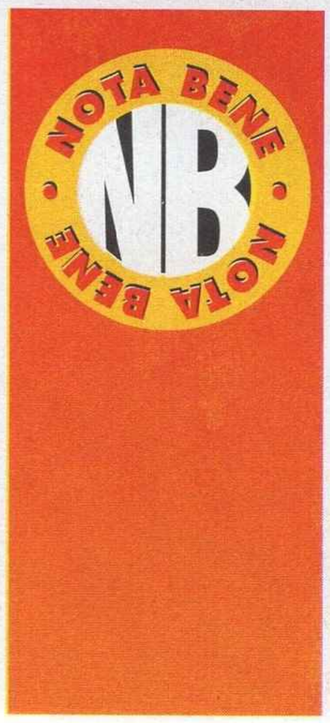

Lasciando queste critiche da parte e prendendo in considerazione solamente il prodotto, il mio non può che essere un giudizio positivo. I flipper elettronici sono stati, fin dal C64 e forse anche prima, caratterizzati dal fascino che questo gioco, per nulla complesso, ha sempre saputo dare. Il buon vecchio Macadam e gli altri suoi fratelli si sono evoluti nei più o meno recenti Pinball Fantasies e Pinball Dreams,



## *Flipper medioevali: scagliate la pallina impugnando Exalibur*

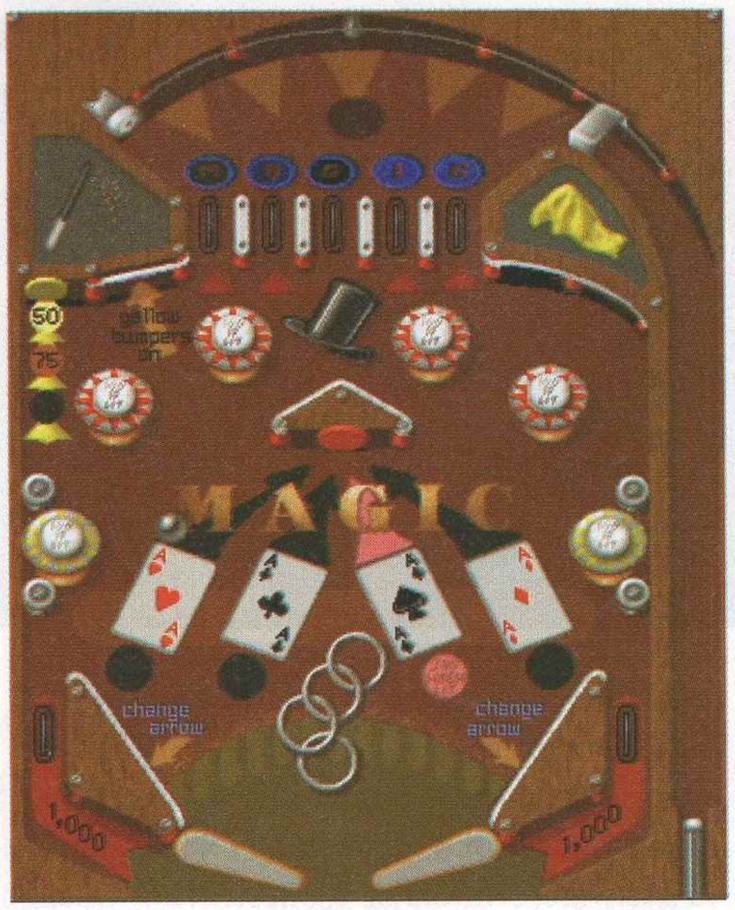
arrivando a noi anche sottoforma di Epic Pinball. La prima cosa di cui mi sono accertato è il movimento della biglia, se era realistico oppure si limitava ad uno stupido rimbalzo adatto più ad una pallina di plastica che non ad una sfera di acciaio: il programma ha passato questo esame a pieni voti. Con un 486DX33 a piena potenza non sembrano esserci problemi di fluidità eccessiva anche se il minimo richiesto dal gioco è un generico 386 armato di una normalissima VGA. E, oltre a possedere una grafica in 320x240 (i più esperti di programmazione conosceranno di certo il Modo X e come ottenere queste risoluzioni inconsuete con una VGA standard), incanta ulteriormente con la bellezza delle tavole a cui, purtroppo, non corrisponde un'altrettanto coinvolgente giocabilità immediata. Alcuni troveranno frustranti alcune tavole, African Safari è una di queste, in quanto la potenza della molla che scaglia la pallina deve essere ponderata con attenzione, onde evitare che quest'ultima finisca in buca. Comunque, niente paura perché, come nei flipper veri, se perdete la sferetta senza fare un solo punto, Epic Pinball vi darà un'altra chance. Perciò, non temete di sprecarla: potete sbagliare quanto volete, tanto avrete sempre un'altra pallina di riserva. O, se proprio non avete paura di fare tilt, potete sballottare un po' il flipper, non solo al centro ma anche ai due lati; molto utile se la biglia è in bilico tra due canali. Ma andiamo con ordine. In breve, Epic Pinball è a prima vista, uguale alla versione shareware: si può giocare in quattro persone, di ogni tavola viene accuratamente spiegato il funzionamento e il modo con cui procedere di gradino in gradino per ottenere il massimo dei punti, si possono regolare i parametri della tavola come l'inclinazione (più alta è e più è veloce la pallina quando si dirige verso le palette, senza contare il suo comportamento più "testardo" per riuscire a mandarla sulle rampe) o il numero di palline. Su quest'ultima opzione c'è da dire che anche se il gioco prevede 3 o 5 palline, premendo il tasto F1 nella schermata dei settaggi della tavola è possibile ottenerne ben 6, piccolo trucchetto che, oltre ad essere spudoratamente documentato nella nascosta pagina 17 dell'help di Epic Pinball, funziona egregiamente in tutte e due le versioni. Peccato che quelli non documentati valgano solo per la versione shareware, tranne lo pseudo-Multiball (basta premere durante la partita i tasti ESC per far apparire il prompt di quit, poi B e N in successione). In più, gli effetti sonori digitali sono veramente stereo (voi colpite la pallina a destra e sentirete il rumore effettivamente a destra), sono supportate le solite schede sonore oltre a quelle meno comuni ed è possibile regolare il volume dall'interno del gioco senza dover agire sulla rotellina della scheda sonora. Ah, a proposito, ogni tavola ha una propria soundtrack, totalmente digitale anch'essa. Come tutti i giochi di flipper è molto




**Il diretto concorrente di Epic Pinball è senza dubbio Pinball Fantasies della 21st Century Entertainment che purtroppo, in confronto, ha solo quattro tavole. Senza contare poi tutti quelli che lo hanno preceduto e che, chi più e chi meno, hanno fatto il loro tempo. Pinball Dreams e Pinball Fantasies sono disponibili anche su piattaforme Amiga (se volete fare un paragone).**

*"Tutte le mie speranze sono riposte in questa biglia di pixel metallici"*




longevo con la sua enorme quantità di bonus e la possibilità di scegliere tra diverse ambientazioni delle tavole lo rende ancora più duraturo: si va dalle corse automobilistiche con Crash And Burn, a pentole piene di monete d'oro in fondo all'arcobaleno con Pot Of Gold, ai viaggi spaziali con Space Journey, alla fabbrica di giocattoli con Toy Factory, a Jill Of The Jungle (guarda un po') ripresa in flipper, al medioevo con Excalibur, allo "strano" con Enigma, etc. 13 tavole di puro divertimento, piene zeppe di rampe, bersagli e buche, anche se qualcuna può stupire per i punteggi bassissimi: Magic, ad esempio, è nell'ordine dei 100 punti ed è un po' troppo scarna come bonus. Android, la prima tavola giocabile anche nella versione shareware, si è trasformata in Super Android, con minime variazioni negli effetti e nell'estetica, oltre ad un radicale mutamento della colonna sonora. Secondo me, l'originale era meglio.

Tirando le somme, gli ingredienti ci sono tutti, e vincenti, senza dubbio. Non riesco a trovare un target a cui raccomandarlo perché è veramente ben fatto ed appassionante, ma lo è molto di più se siete dei fan delle simulazioni di flipper. Ai meno fiduciosi consiglio di procurarsi la versione shareware e di darle un'occhiata. Non rimarrete affatto delusi.

***Castaldi Mauro***

**Genere:** Simulazione di flipper
**Casa:** Epic Megagames
**Sviluppatore:** Interno

**Pro**

**Coinvolgente e giocabile.**
**Grafica molto fluida.**
**Sonoro eccezionale.**
**Richieste hardware lodevoli.**

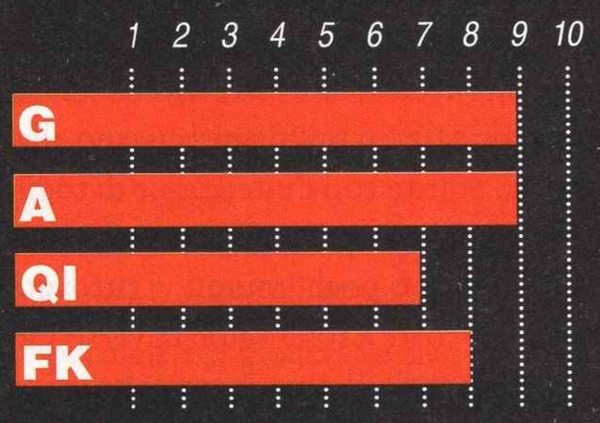
**Contro**

**Supporto CD sfruttato malissimo.**
**Qualche tavola è "povera".**

## PC CD-ROM

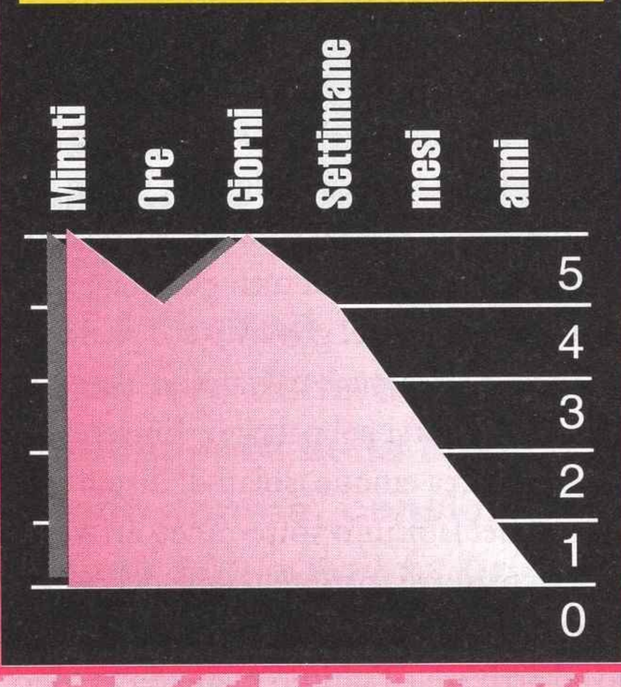
**Epic Pinball richiede solamente un 386 e una VGA, più una scheda sonora qualsiasi, tutte le Soundblaster o una Gravis Ultrasound, per godersi gli effetti stereo e la musica, digitali al 100%. Il ridicolo spazio utilizzato, poi, ne fa un prodotto da Hard Disk, più che da CD.**

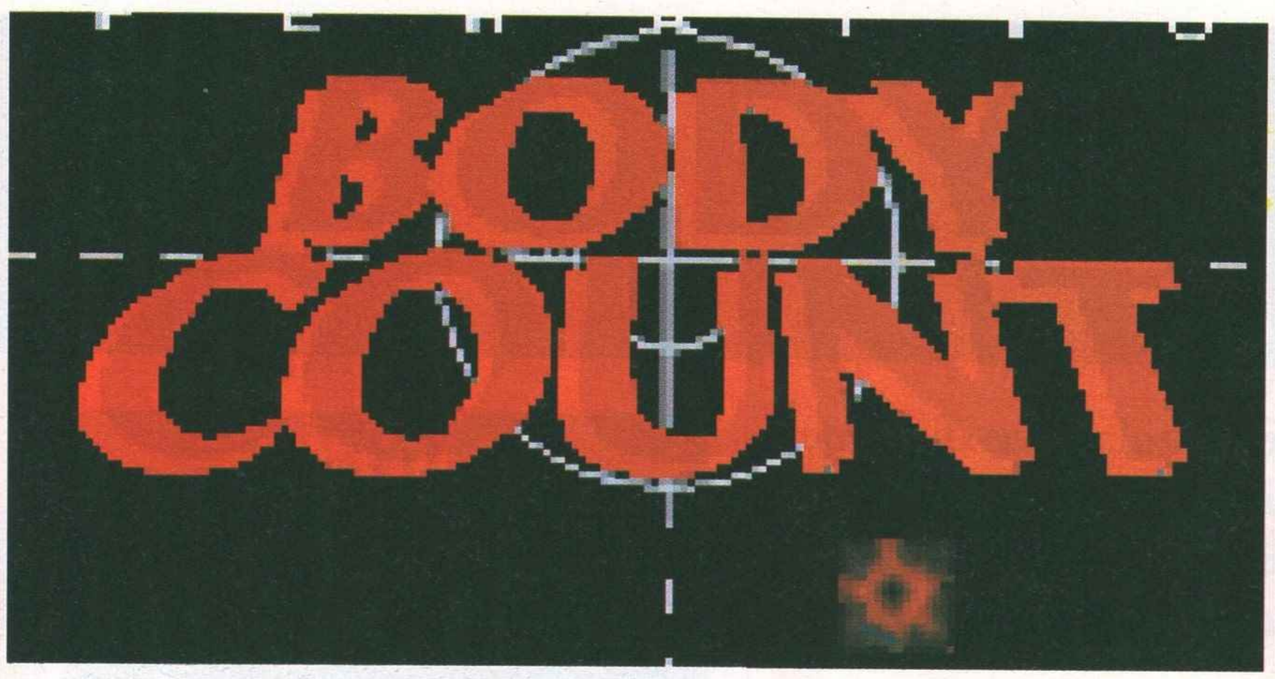
## K VOTO 955




**Qualcuno ha senz'altro storto il naso sentendo che la prima tavola di Epic Pinball è un prodotto shareware, dimostrando ancora una volta che i soliti insulsi luoghi comuni tipo "gli scozzesi sono tutti tirchi" hanno la loro influenza sui lettori (ma non solo). E' vero, ci sono programmi immondi nello shareware, ma esistono anche nel software commerciale, con la differenza che in quest'ultimo caso comprate a scatola chiusa e non potete verificare prima di versare la "pecunia" se il prodotto vi serve, vi piace veramente, oppure no. Epic Pinball merita tantissimo in grafica, sonoro, giocabilità e vi permette anche di provare con una tavola se il flipper fa per voi.**

## CURVA D'INTERESSE

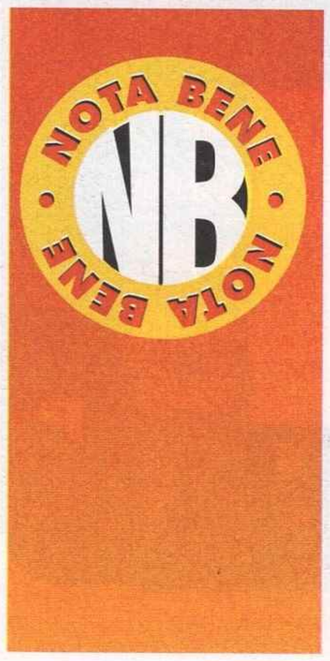





*Dopo alieni, demoni e altre nefandezze, ecco uno sparatutto dove i vostri antagonisti sono dei pericolosi terroristi asserragliati nel Palazzo delle Nazioni Unite. All'inizo si era pensato di farli asserragliare in una palestra di Cernusco... ma non sarebbe stata la stessa cosa!*

Vi state godendo il meritato riposo, dopo aver concluso con successo la vostra ultima missione, quando due tizi in uniforme bussano alla vostra porta. Aprite con l'intenzione di toglierveli di torno senza troppi complimenti, ma come al solito dopo pochi minuti vi ritrovate su un auto che corre a folle velocità verso gli uffici dell'"agenzia". Il capo in persona vi aspetta insieme ad una manciata di pezzi grossi dall'aria molto preoccupata; questa volta sembra peggio del solito. Il benvenuto consiste in un "siediti e leggi qui" riferito al solito fascicolo sulla cui copertina c'è il simbolo della C.I.A. e il timbro Top-Secret. Cominciate a leggere con espressione annoiata, ma dopo poche righe la noia si trasforma in stupore. Circa cinque ore fa il palazzo delle Nazioni Unite è stato preso d'assalto da un gruppo di terroristi a capo del quale c'è una vostra vecchia conoscenza, Victor Baloch. I terroristi hanno preso il controllo delle torri con facilità e due tentativi di entrare nel palazzo per eliminare le forze ostili sono già falliti miseramente. Voi siete stati incaricati dal presidente degli Stati Uniti di iniziare l'operazione Body Count. Come comandante della vostra squadra d'elite dovrete entrare nel palazzo, eliminare i terroristi e salvare i membri delle Nazioni Unite. E' vitale che il maggior numero possibile di ostaggi sopravvivano ed alla base del successo c'è il fattore tempo; tutto si deve svolgere il più in fretta possibile. Ogni attacco frontale porterebbe all'uccisione immediata di tutti gli ostaggi, con notevole imbarazzo del governo sul piano diplomatico; è stato però trovato un altro modo per introdursi nel palazzo. Entrerete nelle fogne a circa cinque isolati di distanza e attraverso quel labirinto sotterraneo arriverete al primo piano di manutenzione del palazzo; dovrete quindi iniziare l'ascesa nella torre fino ad arrivare all'ultimo piano dove sono stati localizzati gli ostaggi. Si pensa che i terroristi abbiano disseminato bombe e trappole su scale e ascensori e l'unico modo per raggiungere l'ultimo piano è l'ascensore presidenziale. Non sarà una passeggiata, ma questa è l'ultima possibilità di salvare gli ostaggi ed il prestigio degli States. Beh, la trama del gioco non è male, dopo alieni, demoni, troll ed altri mostriciattoli assortiti fa piacere calarsi in qualcosa di più reale e plausibile. Inoltre questa volta non sarete soli contro tutti, ma avrete dei compagni di squadra ad aiutarvi nella vostra missione; questi possono essere controllati dal computer oppure essere dei giocatori in carne ed ossa. Il programma vi permette infatti di giocare in due collegando tra loro due PC, ma se siete in possesso di una rete (oppure se vi fate prestare quella dell'ufficio) potrete giocare anche in dodici, tutti contro tutti oppure divisi in due squadre. Le armi a vostra disposizione sono le più moderne in dotazione alla C.I.A.: fucili a pompa, mitragliatori Uzi 9 mm e Gail 7.62 mm, lancia fiamme (molto utile ma pericoloso), lancia granate, corpetti anti proiettile e sensori di calore. Come sempre però non le avrete tutte disponibili subito, ma le troverete durante la missione.

Sembrano esserci tutte le premesse per ore di sano divertimento "Doom-Stile", sulla confezione infatti fa bella mostra di sé un bollino rosso con la scritta "Technology licensed from Id Software, creators of Wolfestein 3D", e alla Id Software associamo immediatamente il loro megagioco Doom. Purtroppo il bollino rosso dice "creatori di Wolfenstein 3D", ed è proprio quel motore grafico che ritroviamo in Operation Body Count. Senz'altro Wolf 3D è stato un gran gioco, ma dopo aver passato giorni e giorni negli incredibili Wad di Doom tutti saliscendi, curve e finestre, tornare al suo predecessore è un po' come passare dal televisore a colori a quello in bianco e nero. Dopo una breve installazione che copia su Hard Disk circa 3 Mb di dati lancio il gioco. La prima impressione non è delle migliori, i muri rigorosamente ad angolo retto danno più fastidio di




**La pietra di paragone di tutti i giochi in visuale soggettiva è ormai il celeberrimo DOOM, anche se qui il motore grafico è quello più semplice di WOLF 3D. Se vi siete stufati di giocare a DOOM 2 date un occhiata ad HERETIC, a SYSTEM SHOCK o a DESCENT; OPERATION BODY COUNT rappresenta un tuffo nel passato che comunque perde qualche punto anche nei confronti del suo predecessore "ammazza-nazisti".**

quanto pensassi, comunque con il fido Uzi stretto in pugno incomincio l'esplorazione. Dopo pochi passi un topo grosso come un vitello mi si para davanti con aria minacciosa, una breve raffica e il roditore raggiunge gli antenati, gli spari però sembra che abbiano attirato l'attenzione di parecchi suoi simili e

così mi tocca sprecare un sacco di munizioni per sforacchiare i topo-vitelli. Continuo l'esplorazione ed i topi continuano a sgorgare copiosi dalle tenebre, comunque dopo aver disinfestato per bene la zona arrivo finalmente all'uscita rappresentata da una scala che sale al piano superiore. Finalmente troverò degli avversari più stimolanti; dopo un breve caricamento mi ritrovo in un ambiente molto simile al precedente (non posso dire uguale perché cambia il colore del pavimento), meno male che ora invece dei topo-vitelli dovrò affrontare

i ben più temibili vitello-topi! Una nuova estenuante ricerca dell'uscita mentre massacro topi di gran lena ed eccomi al terzo livello. Questa volta la grafica delle pareti è diversa, meno male che i topi sono rimasti gli stessi, troppi cambiamenti in una volta potrebbero scombussolare i giocatori più sensibili! In sostanza mi sembra che i programmatori non abbiano saputo sfruttare la buona idea di partenza, il gioco non riesce ad appassionare, forse a causa della grafica un po' confusa, o dello stile un po' antiquato, invece di farsi forza per smettere qui bisogna farsi forza per andare avanti. Certo una volta giunti all'interno del palazzo vero e proprio le cose migliorano, in ogni caso il caro vecchio Wolf mi sembra decisamente migliore.

***Davide Puntel***

**Genere:** Arcade 3D
**Casa:** Capstone
**Sviluppatore:** Interno

## Pro

**Possibilità di gioco multiutente a squadre.**
**Trama credibile.**

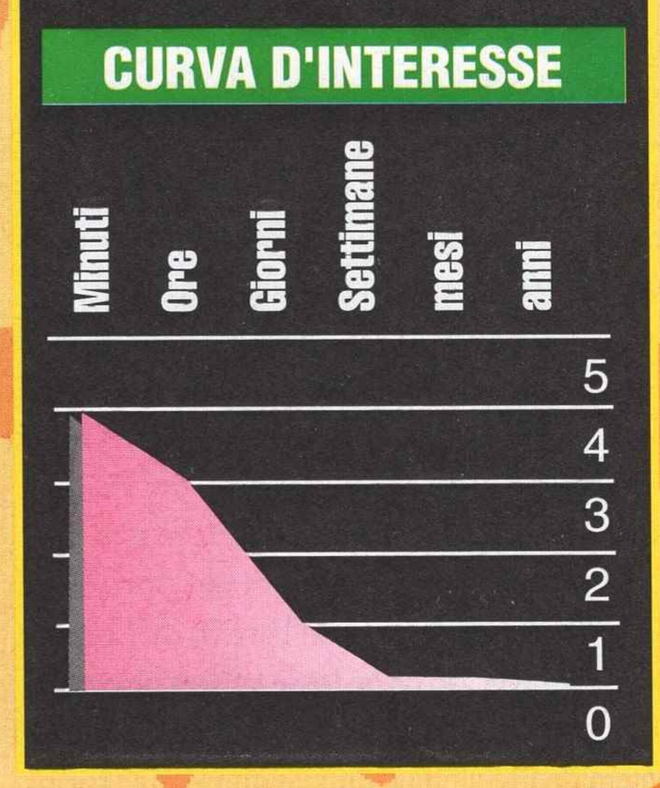
## Contro

**Stile di gioco antiquato.**
**Grafica approssimativa.**
**Livello di coinvolgimento decisamente basso.**

## PC CD-ROM

**Per far girare il gioco serve un Personal Computer 386 o superiore con 4Mb di RAM, 3Mb liberi sull'Hard Disk, lettore di CD-ROM. Le schede audio supportate sono la SOUND-BLASTER e la ADLIB.**

**L'idea non è male, invece del solito space-marine o supermago qui siete un buon vecchio agente segreto super addestrato che deve salvare tutti i rappresentanti delle Nazioni Unite catturati da un gruppo di terroristi. C'è la possibilità di giocare in due o più giocatori, tutti contro tutti oppure divisi in due squadre. Se tutto ciò si appoggiasse ad un motore grafico stile Doom ci troveremmo davanti ad un gran gioco, invece la tecnologia utilizzata è quella di Wolf 3D: tutti i muri ad angolo retto e tutti gli ambienti sullo stesso livello. Un gioco da consigliare solo ai fanatici del genere.**



# BLOODNET AGA

*Per piacere non fatevi mordere sul collo, soprattutto se chi vi sta facendo il succhiotto mette in mostra, nel bel mezzo di un momento di appassionata libidine, i propri affilati canini... Finalmente anche su Amiga gira un raffinato adventure di livello assoluto.*

C'è una redazione di un importante rivista di videogame, in un castello, nella lontana Transilvania. Ogni giorno una carrozza condotta dall'anziano postino del paese, che solo dopo il sorgere del sole, si avventura fino a quel sinistro luogo, reca alla redazione del giornale una caterva di letterine. Moltissime di queste sono degli amici amighisti, che propongono con costanza il quesito che più li assilla. Il loro Amiga 1200, è una "macchina" ancora in grado di competere nel panorama dei personal d'uso comune oppure si deve considerare oramai superata? Poveri mortali, continuamente alle prese con i loro quotidiani dilemmi. Ebbene, dopo avere riscontrato come il loro hardware d'annata riesce a rispondere alle sollecitazioni, una vera e propria sfida - che gli susciterà questo adattamento per Amiga di Bloodnet; una saga mitologico contemporanea a base di succhiasangue conditi in salsa d'asfalto e ruderi di cemento e vecchie città disintegrate dalle ultime scosse che stanno corrodendo le fondamenta dela nostra anzi ana civiltà ; (già in circolazione in versione per PC) crediamo, che ogni residuo dubbio sarà dissipato. Un gioco di altissimo livello, con una grande realizzazione, che sta alla pari con i massimi titoli programmati per PC. Microprose con Amiga ha iniziato da tempo un certo tipo di discorso; che passava per Apres Field of Glory, Subwar 2050... Con l'arrivo di Bloodnet dimostrano, nel caso ce ne fosse ancora bisogno, che l'utilizzo delle immense capacità grafiche del sistema AGA con la messa a punto di versioni che ne possano sollecitare al massimo le potenzialità è un discorso che interessa, eccome. Del resto a trasportare Bloodnet in Amiga è stato lo staff di Take 2, gli stessi che hanno da poco realizzato Hell (per PC; ne abbiamo parlato nel numero scorso). Insomma, un'equipe zingara di sviluppatori davvero molto in voga negli ultimi tempi.

Dicevamo della storia. Vampiri che si moltiplicano per le strade di una futuristica, ma non troppo lontana New York, decisamente fuori, anche se non è una novità, dagli schemi di avventure di vampiri, stanziali in inospitali e lugubri manieri dell'Europa dell'est, incravattati in formidabili e grotteschi mantelloni da bucanieri, attorniati da qualche lupo, qualche sorcio, una stirpe, sempre più deforme di servitori, boschi, un vento della madonna che fa cigolare i cardini delle finestre, bare di legno stagionato, cantine, sepolcri, lugubri scantinati. Essi, lo sappiamo, sono tra noi. E, ora che si arriva all'anno 2094, una delle celebri date messe così un po' a caso dagli storyboarder delle softHouse, e che segna l'inizio della nostra storia, avranno colonizzato a poco a poco, con il loro strano modo di fare amicizia, di stringere promiscue parentele, tutte le nostre case e nessuno potrà essere sicuro della paternità del proprio gruppo sanguineo. E' sempre impegnativo parlare di vampiri: si tratta di dare corpo a un'inquietudine sottile, di rivelare quella leggera differenza che separa noi, i vivi, dai non morti. Essi infatti, sono come noi. Mostruosi lo sono dentro, con tutto quel sangue donato e ricevuto, mischiato frullato centrifugato, nel corso di centinaia di secoli. E, a meno di non riuscire a strappargli un sorriso, cosicché ci mostrino, rivelandosi, i canini ipertrofici e acuminati, beccarli non è facile. Specie se poi giovandosi delle tecnologie più recenti si danno da fare con un po' di lampada, eliminando quello strano persistente pallore davvero non li si riconosce. Strani tipi di mostri... Una giovane redattrice mi sorride in maniera un po' ambigua da una scrivania molto vicina alla mia... Un sorriso a denti stretti che non lascia intravedere la dentatura. Ma lo so, non è una di loro. Il suo nome è Melissa Van Helsing.

*Quella "leggera" differenza che divide noi, i vivi, dai "non morti"*

Ma bisogna fare sempre attenzione, sono, dappertutto...

## INFO-ANGEL E TRANSILV-PUNK

La trama: una metropoli del futuro in cui i soliti cattivi, in questo caso una Multinazionale telematica di nome Transtech che ha accesso a tutte le banche dati, la fa da padrone. A contrastarli, gli eredi degli "hakers" contemporanei - che qui hanno il nome di info-angel - i pirati informatici all'interno del cyberspazio. Voi fate parte di questa allegra combriccola di guastatori, sempre pronti a farsi beffe degli spietati sgherri di Transtech. Entrate nei panni di Ransom Stark; un ex impiegato della Megacorporazione liquidato da questi a causa di una particolare malattia professionale... Animati da un sacrosanto spirito di rivalsa dovrete vedervela con un sacco di paurosi vampiri in stile pankettaro, resistere tenacemente grazie al vostro particolare apparato neurotico alla maledizione di tutti i successori del conte Dracula - siete stato contagiato da una vampiressa piena di buoni argomenti e dovete combattere contro la mutazione che vi tallona e che vi sta trasformando; contrastare i malefici progetti dei vampiri che si vogliono definitivamente impadronire della città senza dimenticare di regolare i conti con... Melissa Van Helsingh, che vi ha concuzzato i canini nel coppino approffittando della vostra... buona fede.

Ma non è tutto: Bloodnet è insieme adventure, combattimento e gioco di ruolo: vi troverete a misurarvi con avvenimenti della vostra vita passata, che dovrete riannodare all'interno di una ricerca volta a delineare la vostra personalità. (Che sarà poi determinante per poter affermare la vostra volontà e arrivare a concludere la vostra missione). Qual'è il profilo caratteriale più consono ai panni di un haker del 2000? Potrete convenirlo scegliendo tra una gamma di caratteristiche davvero vasta. Armati delle vostre virtù, riuscirete poi ad affrontare le impegnative prove che vi aspettano là, nelle malfamate strade, nell'intricata giungla di asfalto, piena di insidie; e soprattutto di vampiri, in cui é necessario sopravvivere. Potete altresì riparare sconfinando nel cyberspazio - una vera e propria realtà parallela - peraltro sorvegliatissimo - dove potrete "piratare" ciò di cui avete bisogno.

## BISOGNA AVERLO DURO

Se tutto questo ancora non vi ha convinto a mettere le mani su una preziosa copia di Bloodnet, voglio ricordare che è raro ammirare una simile proprietà di tratto, una grafica così ben sviluppata... Una simile esplosione di colori. Come controindicazione, la necessità di possedere in dotazione sul vostro A 1200 un Hard Disk: smanettare con una dozzina di dischetti forse non compromette la giocabilità, ma mina un poco l'entusiasmo. Nulla toglie comunque a una generale approvazione per un prodotto di ottimo livello.

**D. R.**

**Genere:** Avventura Noir
**Casa:** UbiSoft
**Sviluppatore:** Microprose

**Pro**

**Eccellente grafica a 256 colori.**
**Grande giocabilità.**

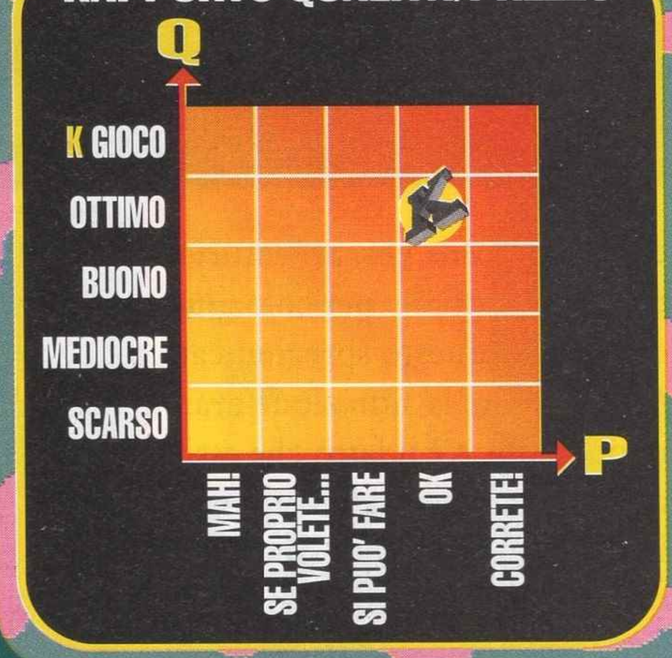
**Contro**

**Animazione un po' lenta.**
**Interfaccia eccessivamente complessa.**

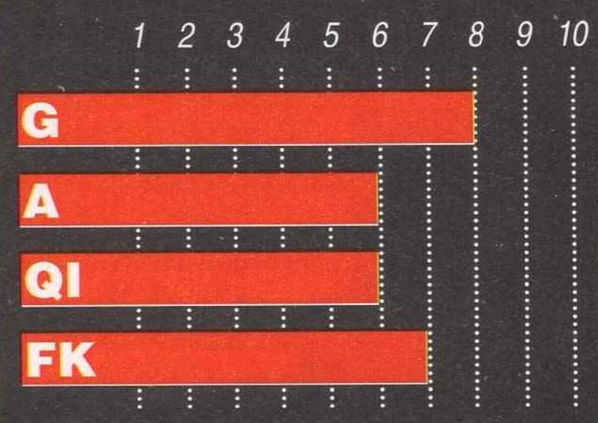
**AMIGA**

**Bloodnet versione AGA è disponibile per Amiga 1200 e 4000. E' possibile installarlo sull'Hard Disk.**

**RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO**

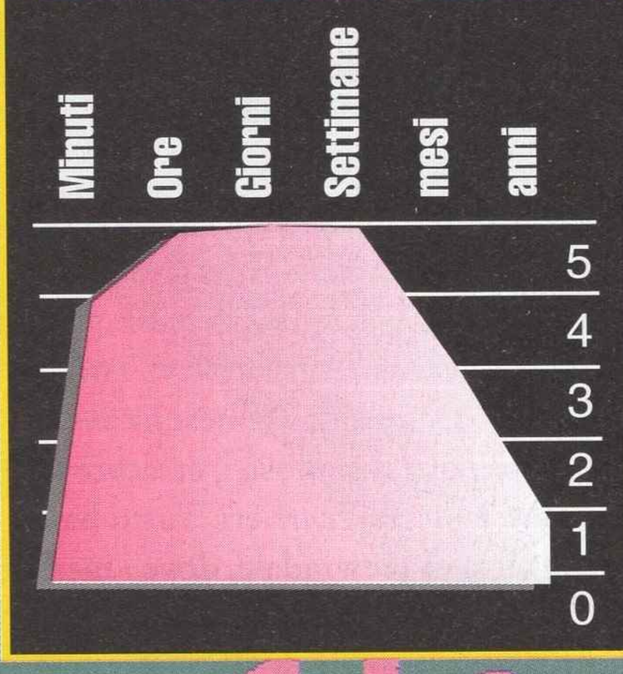



**K VOTO**
**920**




**L'Amiga 1200 è vivo, viva l'Amiga! Questo è un po' il primo commento che viene in mente giocando questa versione per Amiga del classico Bloodnet, già giocato e ammirato su PC.**
**Il team Take 2 ha sfruttato appieno le possibilità grafiche immense del sistema AGA creando delle atmosfere e delle immagini di una bellezza mozzafiato.**
**Bloodnet, pur non essendo un titolo nuovo risulta in questa versione uno dei migliori giochi usciti ultimamente per Amiga 1200: destinato a diventare un cult.**

**CURVA D'INTERESSE**



# MENZOBERRANZAN™

FORGOTTEN REALMS™

*Mica tanto da dire: ci si deve recare nella città di Menzoberranzan a dare una lezione indimenticabile al demonio Draw Elves. Una simpatica gita con tanto di merenda al sacco...*

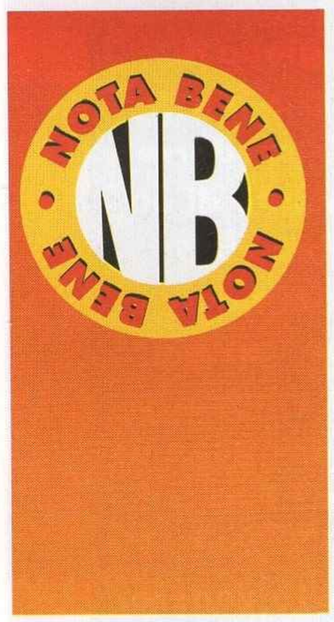
## *Un tranquillo mondo popolato da mostri, paladini e guerrieri che si battono in duelli epici*

"A Spectacular Subterranean Adventure!" Così recita la frase di apertura di uno dei paragrafi stampati nel retro della monumentale confezione che ospita questa ennesima versione al silicio di Advanced Dungeon&Dragons, targata Strategic Simulations,Inc. Peccato che di spettacolare, e non necessariamente in senso positivo, ci sia solo il titolo di questo gioco, Menzoberranzan. Basato sui personaggi del libro "The Legacy" di R.A. Salvatore, che ha sostato a lungo nella classifica dei libri più venduti della rivista americana New York Times, Menzoberranzan è l'ennesima avventura fantasy popolata da mostri, creature del male, paladini e maghi guerrieri. Tutto ha inizio nella terra di Icewindale, dove i membri del vostro gruppo, mentre riposavano allegramente, sono stati sorpresi e rapiti dal diavolo Drow Elves. A questo punto

entrate in scena voi, avventurieri impavidi, che sprezzanti del pericolo giurate di fare giustizia di questo spregiudicato sequestro. Ma a rendere la situazione drammatica ed impossibile, c'è il fatto che essi sono stati nascosti in un mondo sotterraneo, dove Drow regna supremo. Scendete così nell'oscurità e salvate i vostri compagni, ma fate attenzione: il vostro destino è inscindibile da quello del misterioso Drizzt Do'Urden, e la missione di salvataggio ben presto assumerà nuovi ed inesplicabili significati. Poche righe che già vi fanno capire quante novità e quante emozioni potrete trovare celate nella malevola città di Menzoberranzan e nell'orrifico regno Underdark. Certo SSI un'anno fa, con incredibile ritardo rispetto ad altre case concorrenti, ci aveva fatto ben sperare circa l'intenzione di aggiornare e rinverdire il sistema di gioco e l'aspetto grafico dei suoi prodotti, offrendoci alternative alla famosa ma ormai superata trilogia Eye of Beholder. Era nato così Ravenloft, anch'esso gioco di ruolo, che però aveva proposto una nuova ambientazione, una nuova interfaccia grafica, ma soprattutto aveva strutturato il gioco come una fedele campagna di AD&D. Oggi invece con Menzoberranzan, la SSI fa un passo indietro nella sua strategia, presentando sul mercato un lavoro per il quale gli sviluppatori della Dreamforge, quasi certamente, non si sono prodigati in energia e creatività. Il gioco inizia, come sempre in questi casi, con la generazione dei personaggi, che è stata ideata in maniera piuttosto originale. E', infatti, ambientata nella cappella dell'House Baenre, dove una potente maga, guida da un altare, circondato da otto magici bracieri fiammeggianti, il processo di nascita dell'avventuriero. Dopo che ogni caratteristica della neonata creatura viene scelta, a seconda delle possibilità offerte dal piatto ardente, la visuale gira in circolo verso il braciere successivo. Così, accompagnati da

numerose sequenze animate, realizzate con tecniche di ray-tracing, avrete l'oppurtunità di scegliere il sesso (...), la razza (umano, gnomo, nano, elfo, mezzo-elfo ed halfling), la classe (chierico, mago, ranger, guerriero, paladino e ladro), l'allineamento (giustizia, caos, neutralità), il volto (decine di immagini per tutti i gusti) ed infine i soliti attributi e le solite abilità proprie dei personaggi fantasy. Un procedimento che già dalla prima volta (e purtroppo dovrete creare due elementi per il vostro party) imparerete ad odiare, questo ve lo posso dire con assoluta certezza. Se posso darvi un consiglio, forse è meglio che partiate con il gruppo di eroi preconfezionato dalla SSI, ma se siete così stoici allora ricordate che sarà quasi necessario generare personaggi multiclasse per sopravvivere nella simpatica cittadina di Menzoberranzan. Dopo aver passato molti, ma molti minuti nella creazione degli avventurieri inizierete a vagare per la città in fiamme tra il tentativo di spegnere l'incendio ed i combattimenti con oscure creature chiamate "drow". Ci accorgeremo ben presto come, nonostante l'uso dei 256 colori e la collaudata risoluzione delle schermate di 320x400, la cattiva scelta degli abbinamenti cromatici renda troppo confuso il mondo nel quale ci muoviamo. In effetti è apprezzabile il tentativo di permetterci di poter girare liberamente in qualsiasi direzione, grazie alla rotazione a 360 gradi (tanto per intenderci come in Ultima UnderWorld), se non fosse che la

*L'interfaccia riprende sotto tutti gli aspetti quella del mitico Ravenloft*




**Menzoberranzan si colloca in quell'affollato mondo, popolato dai giochi di genere fantasy. Inevitabile il paragone con il fratello, più anziano, Ravenloft, che proponeva un'avventura più fresca e certamente con meno bugs, e con la già citata serie Eye of Beholder, più antiquati ma sicuramente molto coinvolgenti. Se poi possedete un computer abbastanza potente, non dimenticate le fantastiche avventure della Origin, Ultima UnderWorld, Stygian Abyss ed il secondo capitolo Labyrinth of Worlds.**

# MENZOBERRANZAN

## *Sopravvivere nella simpatica cittadina di Menzoberranzan non è certo facile*

cattiva programmazione fa sì che i movimenti risultino scattosi anche su un processore Pentium. L'interfaccia riprende sotto tutti gli aspetti, le caratteristiche di quella utilizzata già in Ravenloft: è una combinazione tra quella standard dei GdR della SSI e decine di altri prodotti delle altre case software. L'inventario assomiglia così a quello di giochi di qualche tempo fa come The Summoning (potrete mettere armature, armi ed incantesimi direttamente sul vostro personaggio), mentre il sistema di controllo della magia, a parte qualche piccola variazione, è quasi identico a quello di Eye of Beholder III (una comoda schermata vi per-

metterà di gestire e memorizzare gli incantesimi). Per passeggiare allegramente a Menzoberranzan, avrete l'oppurtunità di utilizzare il mouse spostandolo all'interno della visuale, oppure servendovi dei sette tasti direzionali posti nella parte bassa dello schermo. O ancora, e penso sia la soluzione migliore, affidandovi ai tasti numerici. Infine, non mi resta che segnalarvi l'utilissima funzione di automapping, cavallo di battaglia in Ravenloft, che in questa ultima fatica della SSI presenta qualche discutibile problema di tracciatura, disegnando ostacoli là dove non ci sono. Per cui, mi raccomando, occhio alla mappa. In conclusione vi consiglio di meditare a lungo prima di decidere l'acquisto di Menzoberranzan, se non altro per l'imbarazzo di chiedere al negoziante un gioco con questo assurdo titolo.

***Davide Puntel***

**Genere:** Gioco di ruolo
**Casa:** SSI
**Sviluppatore:** Interno

### Pro

**Decine e decine di mostri e personaggi.**
**Fiumi di parlato digitalizzato.**

### Contro

**Interfaccia utente scomoda.**
**Grafica confusa per via delle discutibili associazioni cromatiche.**
**Funzione mapping approssimativa.**

### PC CD - ROM

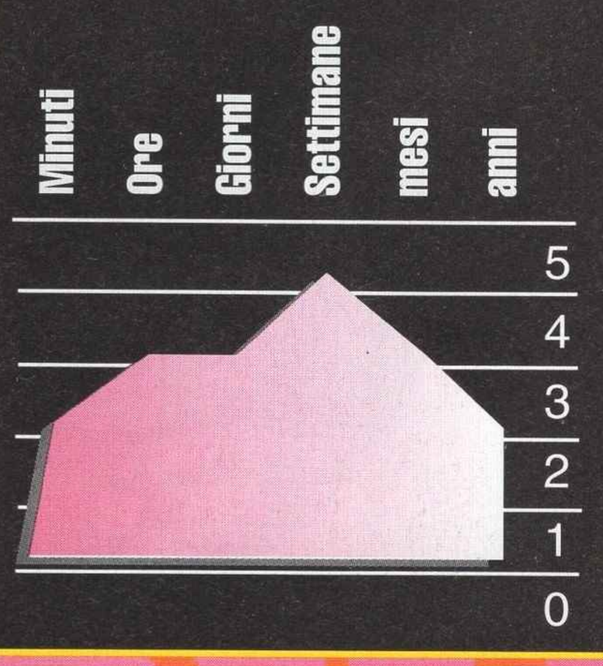
**Raccomandati un 486/33 o superiore (anche se può essere sufficiente un 386/40), 4 Mega di RAM e circa tredici Mega liberi su Hard Disk, un lettore CD-ROM a doppia velocità. Per quanto riguarda la scheda video, basta una semplice VGA a 256K. Le schede audio supportate sono numerose: da quelle della famiglia Sound Blaster alla Gravis.**

### RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

### K VOTO 645

**Perché produrre un gioco di ruolo su computer, che già di per sé non riesce a riprodurre l'atmosfera accattivante di un GdR da tavolo, se poi lo si penalizza ulteriormente con una programmazione frettolosa e incurante delle innovazioni che investono di continuo il mercato videoludico? Forse perché ci sono tanti giocatori appassionati di questo genere, che chiudendo tutti e due gli occhi, probabilmente perdoneranno a Menzoberranzan i suoi difetti, e trascorreranno ore ed ore tra i combattimenti con micidiali creature e la scoperta dei mille enigmi che affollanno questi regni fantastici.**

### CURVA D'INTERESSE



# MASTER PIX

Via Zappellini 4
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331-322841

**DESKTOP o MINITOWER**
**486dx2 66Mhz Local Bus**
**HD 210 - 4MB - SVGA L.B -**
**TASTIERA - MOUSE - MONITOR**
**L.1.949.000 + IVA**

**PENTIUM 60 MHZ PCI**
**HD 420 - 8MB - SVGA PCI -**
**TASTIERA - MOUSE - MONITOR**
**L.3.090.000 + IVA**

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.10.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE
PER CONFERMA
**TEL. 0331-620430**

| TITOLO | AMI | IBM |
|---|---|---|
| Aladdin A1200 | 75.000 | 85.000 |
| ATR | 65.000 | |
| Big Red Adventure | | 75.000 |
| Black Hawk | | 75.000 |
| Cannon Fodder II | 75.000 | 85.000 |
| Club Football | 55.000 | 65.000 |
| Colonization | | 95.000 |
| Crystal Dragon | 65.000 | |
| Dawn Patrol | 95.000 | 105.000 |
| Descent | | 85.000 |
| Desert Strike | | 75.000 |
| Doom II | | 95.000 |
| Dragon Stone | 75.000 | |
| Dreamweb | 75.000 | 105.000 |
| European Chal.Kick Off III | 55.000 | 65.000 |
| Fifa Int. Soccer | 75.000 | 85.000 |
| Fotball Glory | 65.000 | |
| FS 5 Aribbean Scenary | | 55.000 |
| FS 5 Europa 1 Scenary | | 65.000 |
| FS 5 japan Scenary | | 55.000 |
| Hexx | | 85.000 |
| Hokum Ka-50 | | 95.000 |
| Iron Assault | | 95.000 |
| Ishar III | Tel. | |
| Jungle Strike | 65000 | |
| King Pin | 35.000 | |
| Lemmings World | 65.000 | 85.000 |
| Master Of Magic Cd rom | | 115.000 |
| Mech Commander | | Tel. |
| Mortal Kombat II | 65.000 | 65.000 |
| Mr.Nutz | 45.000 | |
| Nascar Racing | | 115.000 |
| Overlord | 95000 | 115.000 |
| Pinball Illusion A1200 | | 65.000 |
| Powerdrive | 75.000 | 75.000 |
| Project -X | | 55.000 |
| Rally Championship | 65.000 | 75.000 |
| Re Leone A1200 | 75.000 | 85.000 |
| Rise Of The Robot | 65.000 | 75.000 |
| Ruff Tumble | 55.000 | |
| Sensible World Soccer | 75.000 | |
| Shadow Fighter | 65.000 | |
| Shaq-Fu | 45.000 | |
| Space Simulator | | 115.000 |
| System Shock | | 135.000 |
| Them Park | 85.000 | 95.000 |
| Tower Assault | 45.000 | |
| Whizz | 65.000 | 85.000 |
| Wing Of glory | | 145.000 |

| TITOLO CD ROM | |
|---|---|
| 1942 Pacif Air War | 105.000 |
| 3-D Body Adventure | 95.000 |
| Aces Of The Deep | 115.000 |
| Alone In The Dark III | 135.000 |
| American Pie | 45.000 |
| Animation Festival | 45.000 |
| Armored Fist | 105.000 |
| B-Racers | 65.000 |
| Big Red Adventure | 75.000 |
| Cica Shareware | 25.000 |
| Creature Shock | 125.000 |
| Crime Patrol | 105.000 |
| Cyberia | 115.000 |
| Cyberware Lawnmower Man II | 145.000 |
| Cyclemania | 95.000 |
| Dark Force | 105.000 |
| DarkSun II | 125.000 |
| Dawn Patrol | 105.000 |
| Dinosaur Adventure | 95.000 |
| Dr.Clip Art | 25.000 |
| Dragon Lore | 115.000 |
| Earth Seige | 115.000 |
| Ecsatica | 115.000 |
| Eurotica | 45.000 |
| Hell | 125.000 |
| Inferno | 125.000 |
| Insect Adventure | 95.000 |
| King quest VII | 115.000 |
| Last Dynasti Cd Rom | 145.000 |
| Legend Kyrandia III | 125.000 |
| Little Big Adventure | 145.000 |
| Mad Dog MCcree II | 75.000 |
| Magic Carpet | 145.000 |
| Nova Storm | 115.000 |
| Photo Cd | 55.000 |
| Pinball Dream Deluxe | 85.000 |
| Ravenloft | 115.000 |
| Sam And Max | 135.000 |
| Scission Stone | 125.000 |
| Sea Wolf | 145.000 |
| Transport Tycoon | 125.000 |
| Ufo Ita | 115.000 |
| Under Killing Moon | 145.000 |
| Us.Navy fighter | 145.000 |
| War Craft | 95.000 |
| Who Shot Jonny Rock? | 95.000 |
| Wing Commander III | 145.000 |
| Woodruff | 135.000 |
| X-Wing Enchancer | 135.000 |

Novità

# PostalDream

**Vendita per Corrispondenza** — **Accessori per Computer**

**ECCEZIONALE**
60 giochi con manuali in italiano in confezione da 10 cassette L. 14.000
Disponibile "6 confezioni" in diverse versioni per un totale di 360 giochi

**Oltre 200 prodotti per soddisfare le più svariate esigenze per tutti i possessori di: Amiga - PC - C 64**

## AMIGA

**DRIVE ESTERNO AMIGA PASSANTE** — cod. DRI03G • L. 144.000

**COMMODORE AMIGA CD 32** — cod. CD32 01F • L. 490.000

**ESPANSIONE INTERNA PER AMIGA 2000/3000** — cod. ESP08F • L. 320.000
Scheda di espansione 2Mb a bordo espandibile a 4/6/8 Mb

**ESPANSIONE ESTERNA PER AMIGA 500 - 500 plus - 1000** — cod. ESP04F • L. 295.900
Da oggi la tua vecchia Amiga 1000 può essere espansa di altri 2Mb.
Espansione esterna autoconfigurante da 2 Mbper Amiga 500/Plus e 1000

**SLOT MULTIPORTE** — cod. SLT01L • L. 129.000
Da questo momento con questo slot autoalimentato la tua 500/PLUS/1000, più i vari moduli ESP 04F può arrivare a 10 Mb. (porta passante per hard-disk, può alimentare HD o Amiga)

**SINTONIZZATORE TV** — cod. TUN01L • L. 176.000
Trasforma il monitor CVBS in uno splendido TV con 99 canali programmabili da telecomando di cui 40 in memoria

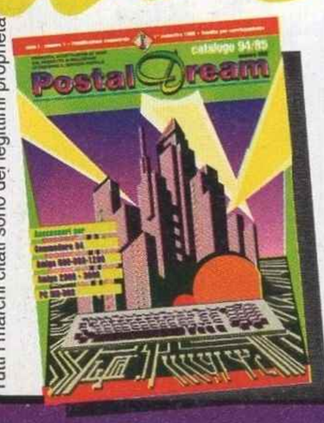
FANTASTICO

**ESPANSIONE VELOCIZZATRICE PER AMIGA 1200 - 32 bit** cod. ESP09F L. 315.000
Vi offriamo una delle più versatili espansioni per Amiga 1200 che proponiamo con 1Mb a bordo a sole L. 315.000 La scheda si potrà espandere poco per volta fino a 8 Mb. Per i più esigenti esiste la possibilità di aggiungere il coprocessore matematico.

Per RAM DI ESPANSIONE e COPROCESSORI telefonare.

**Memory Card per 600/1200**
Espansioni PCMCIA per Amiga 600.
La tua Amiga 600 con 2 soli Mega non ce la fa piu' ?
Dagli delle vitamine
e le sue prestazioni cambieranno
(lo stesso prodotto é utilizzabile per Amiga 1200)

cod. ESP05F L. 183.600 — cod. ESP06F L. 324.900 — cod. ESP07F L. 608.200




Ordina oggi stesso uno degli accessori qui riportati, riceverai GRATUITAMENTE a casa il catalogo Postal Dream

Tutti i marchi citati sono dei legittimi proprietari

con Postal Dream — Vendita per Corrispondenza — Accessori per Computer

**Ordinare è facile**
Tutti i giorni dal lunedì al venerdì
dalle ore 9,00 alle ore 12,30 • Dalle ore 14,30 alle ore 19,00
Sabato dalle ore 9,00 alle ore 12,30

- per telefono 035/32.17.06
- per fax 035/32.17.09
- per posta Via Correggio, 13 24068 SERIATE (Bg)

## C 64 — ACCESSORI PER C 64

| | |
|---|---|
| • ALIMENTATORE | L. 36.700 |
| • REGISTRATORE | L. 47.700 |
| • CARTRIDGE tipo NIKI | L. 33.000 |
| • CARTRIDGE tipo FINAL | L. 37.500 |
| • CARTRIDGE allinea testine | L. 21.000 |
| • RESET DI MEMORIA/DUPLICAT. | L. 7.900 |
| • PENNA OTTICA CON CASSETTA | L. 15.700 |
| • PROVA JOYSTICK | L. 14.500 |
| • JOYSTICK RAMBO | L. 23.500 |
| • JOYSTICK GHIBLI TRASP. LUMIN. | L. 26.500 |
| • MOVIOLA | L. 12.000 |
| • COVER C64 NEW/OLD | L. 9.800 |
| • COVER PER REGISTRATORE | L. 4.900 |

**CAVERIA IN GENERE per Amiga PC e C 64**

DESIDERO RICEVERE I PRODOTTI DA ME DESCRITTI NELLA CEDOLA SOTTOSTANTE. SI INTENDE CHE RICEVERO' INSIEME ALLA MERCE ORDINATA UNA COPIA GRATUITA DEL CATALOGO POSTAL DREAM

cognome e nome
indirizzo — N° civico
città — (Prov) — C.A.P.
pref. — telefono

| cod. accessorio | computer | prezzo |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

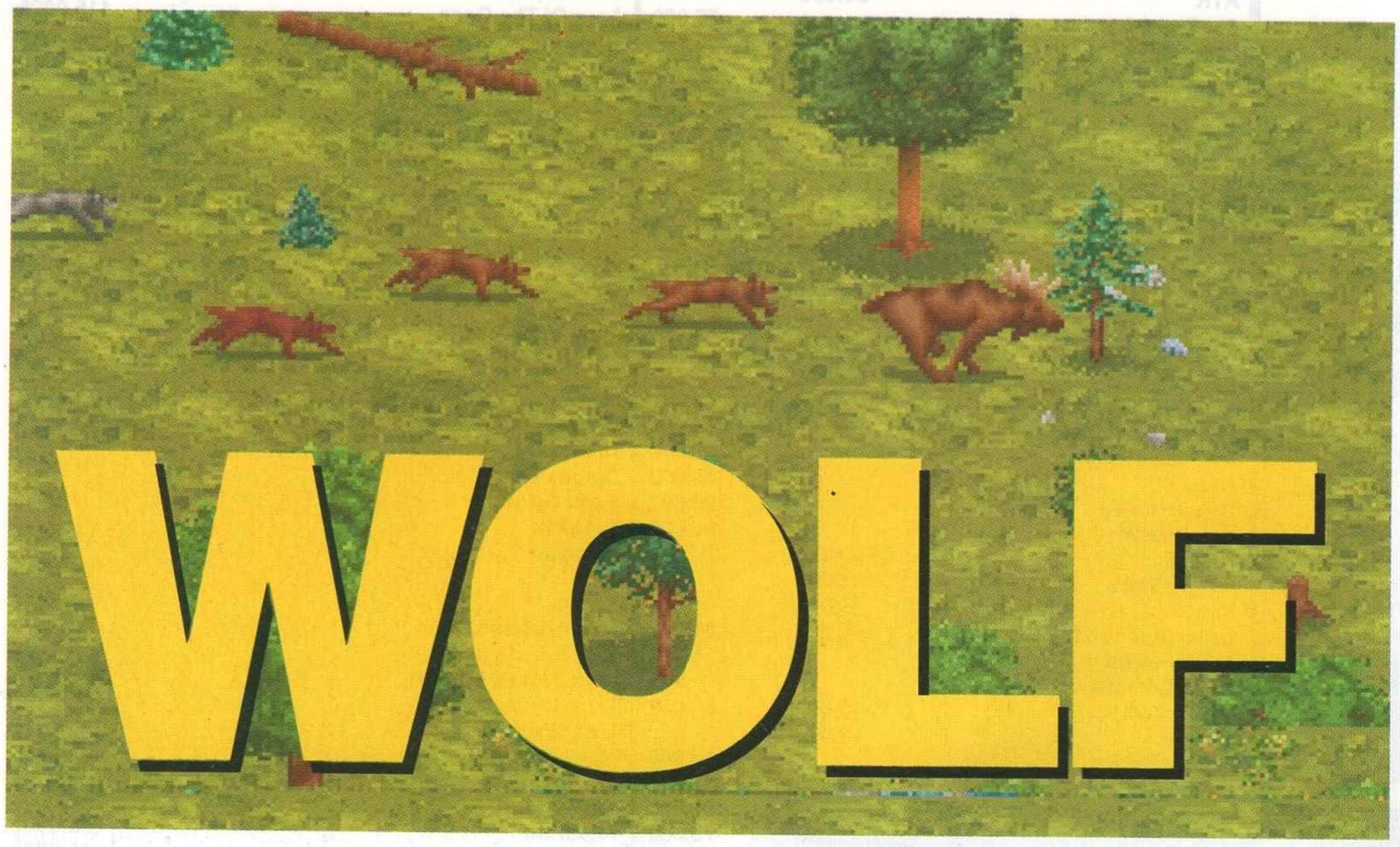
☐ pagherò al postino in contrassegno
☐ allego ricevuta vaglia postale
☐ allego assegno non trasferibile intestato a: POSTAL DREAM srl

☐ spese postali di spedizione L. 8.000
☐ spese postali spedizione di invio urgente L. 13.000
☐ spese di spedizione con corriere espresso L. 18.000

I PREZZI RIPORTATI SI INTENDONO IVA INCLUSA
totale

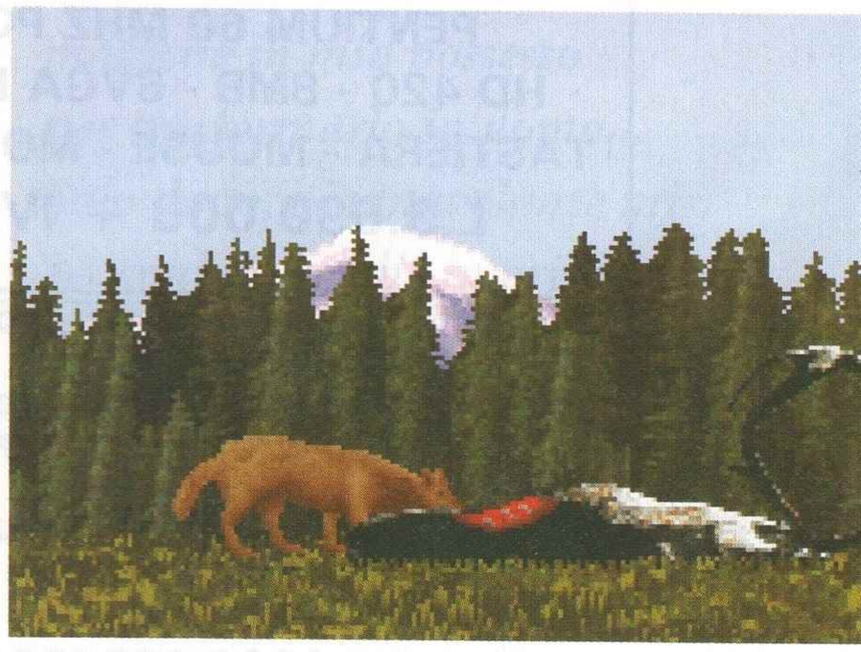
GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI

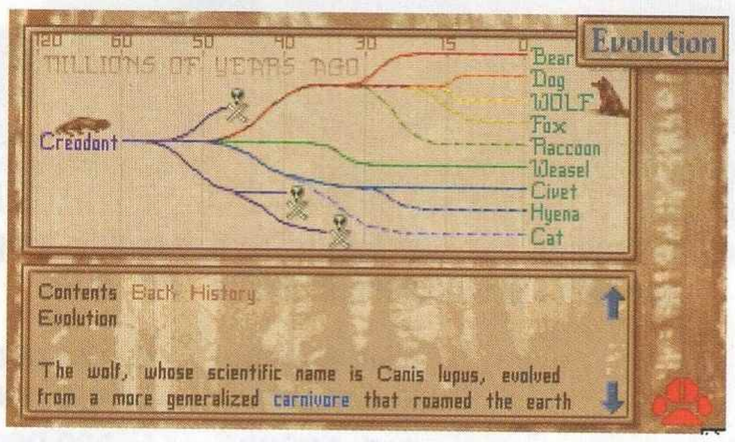
K




*Fin dai tempi di Cappuccetto Rosso, il lupo ha sempre spaventato l'uomo. Oggi, grazie a questa simulazione della Sanctuary Woods possiamo finalmente capire cosa vuol dire vivere in branco.*

Dopo aver assistito alla presentazione che ci introduce all'atmosfera del gioco, ci si trova davanti al menu principale, il quale offre varie possibilità. L'introduzione non è altro che un breve filmato che illustra le principali caratteristiche fisiche del lupo e le mette a confronto con quelle umane. About wolves: un documentario interattivo che spiega come vivono i lupi, come allevano i cuccioli, illustra le gerarchie all'interno del branco, ecc. Vedi demo: come si può intuire, questa opzione dà la possibilità di vedere una demo del gioco. Questo può essere utile per farsi un'idea delle cose che bisognerà fare una volta incominciata la partita. Se invece si vuole entrare nel vivo del gioco, si può scegliere se giocare uno scenario oppure la simulazione vera e propria; se si decide di giocare con la prima opzione, il programma ci illustrerà un secondo menu nel quale dovremo scegliere in che regione giocare: artica, bosco o pianura. Ogni regione ha 14 scenari tra i quali il giocatore può scegliere; per scenario si intende una situazione particolare nella quale il lupo si trova a dover portare a termine un'azione. Facciamo un esempio: sei una lupa che ha perso un cucciolo, riesci a trovarlo entro dodici ore? Oppure: sei un lupo infortunato, affamato e assetato, riesci a sopravvivere per due giorni in un territorio affollato da cacciatori? Quando si gioca in modalità scenario, è già tutto predisposto; non si può scegliere che lupo usare e non si può intervenire sulle caratteristiche dell'ambiente di gioco. Se si sceglie l'opzione "gioca simulazione", invece, si avrà libera scelta su tutto; anche in questo caso la prima cosa da decidere sarà la regione, dopodiché si accederà al menu di settaggio dell'ambiente; qui si può decidere quanto durerà la simulazione (una settimana, un mese, un anno, ecc.), la quantità di selvaggina, le dimensioni della mappa, le condizioni meteorologiche, la quantità di cacciatori e la quantità di esseri umani, in generale, con cui si interagisce. Se non si ha voglia di settare tutti questi parametri c'è l'opzione random che sceglierà per noi. Una volta settato l'ambiente si può scegliere il lupo da manovrare, i componenti del proprio branco e il numero totale di branchi: ora si può giocare.

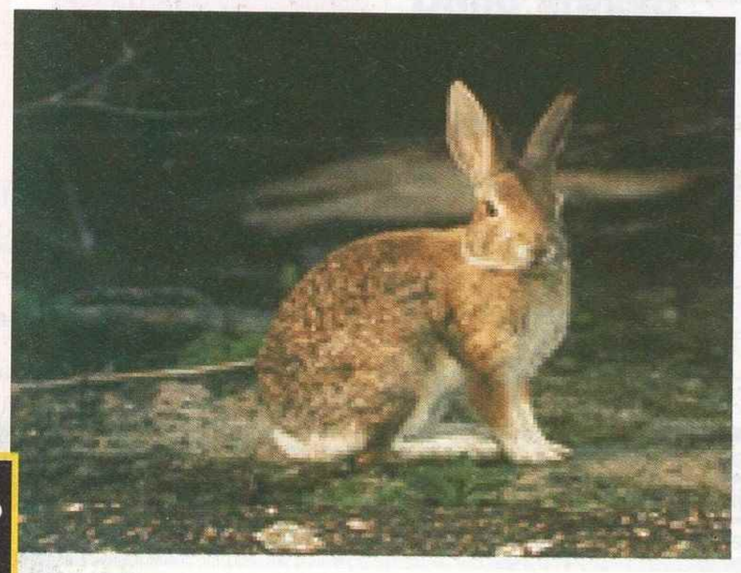


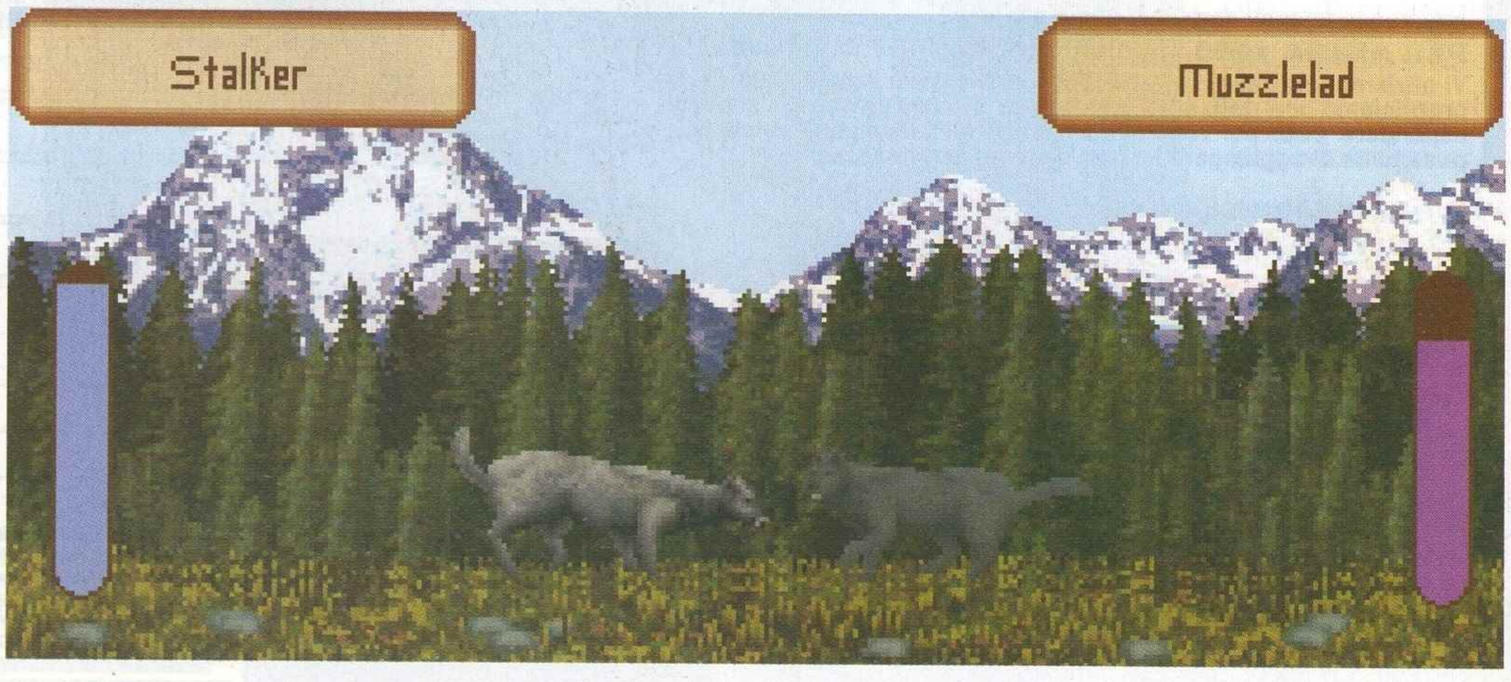


## VITA DA LUPI

Lo schermo di gioco è diviso in due parti; quella principale mostra l'area di gioco con visuale a "volo di uccello", mentre nella parte sottostante sono situati gli indicatori e le opzioni alle quali si accede premendo la barra spaziatrice. Durante la simulazione non si ha uno scopo vero e proprio, si dovrà vagare in cerca di prede o carcasse di animali per nutrirsi. Per bere andrà bene qualsiasi corso d'acqua, insomma

**La particolare grafica a riquadri di Wolf è ben delineata, sufficiente a evidenziare la vocazione ambientalista del gioco.**





*Se non vi funziona l'olfatto e siete colpiti da una fastidiosa otite, ricorrete al "sesto senso"...*

l'unico scopo del gioco sarà quello di rimanere in vita il più a lungo possibile. Per trovare prede, acqua o qualsiasi altra cosa bisognerà usare i sensi: si può annusare, guardare, sentire e, in più, c'è il sesto senso (una cosa simile al senso ragno dell'uomo ragno); è il senso che permette ai lupi di avvertire la presenza dell'uomo ancora prima di vederlo o di sentirne la puzza nell'aria. Ogni volta che si usa un senso,

sullo schermo appariranno dei piccoli riquadri con dentro raffigurato l'animale percepito e la sua distanza. Quando si è stufi di questa vita si può tentare la scalata sociale ovvero, diventare capo branco; per fare ciò bisogna diventare forti e per diventare forti ci si deve allenare nella caccia e nel combattimento; una volta raggiunto un livello decente si può sfidare il capo branco a duello, se si vince, si prenderà la guida del branco. Una volta raggiunto l'apice nella gerarchia, ci si può accoppiare con le femmine del branco per dare alla luce degni successori della stirpe (questo solo in determinati periodi dell'anno). Insomma il gioco è tutto qui: una continua ricerca di cibo e di acqua, senza obbiettivi da raggiungere o avversari da battere e con poche azioni da ripetere all'infinito. Questo gioco è sponsorizzato da una riserva naturale americana che salvaguarda i lupi dall'estinzione (la Wolf Heaven International); all'interno della confezione c'è addirittura un tagliando da compilare per poter adottare un lupo.

***Riccardo Landi***

**Genere:** Simulazione
**Casa:** Sanctuary Woods
**Sviluppatore:** Interno

**Pro**

**Idea originale.**
**Iniziativa ambientale lodevole.**

**Contro**

**Noioso - troppo poche le cose da fare.**
**Interfaccia migliorabile.**
**Scarsa giocabilità.**

## PC CD-ROM

**Per provare ad essere un lupo, basta un 386sx-25MHz, 2 Mb liberi su hard disk e solo 640k di memoria RAM di cui almeno 600k liberi. Supporta tutte le schede SoundBlaster e compatibili.**

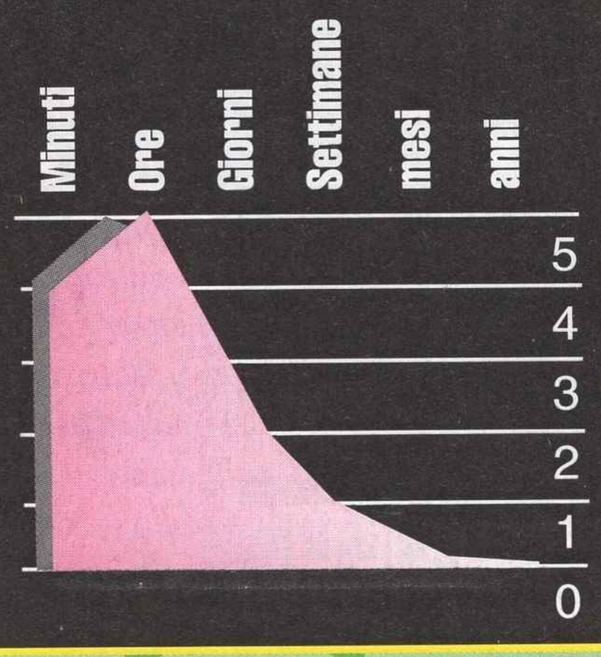
## K VOTO 710

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

**Sono rimasto deluso. Mai mi sarei aspettato che la vita di un lupo fosse così noiosa e monotona. Questo gioco (se cosi si può chiamare) forse piacerà a qualche animalista sfegatato amante dei lupi, ma a un giocatore medio verrà a noia dopo poche ore. La grafica è passabile, il sonoro un po' meno (contando il fatto che è su CD), le musiche, che si possono ascoltare anche sul proprio impianto stereo, si assomigliano tutte e contribuiscono alla noia globale del gioco. L'unica cosa valida è l'impegno ambientale posto nella realizzazione di questo prodotto.**

## CURVA D'INTERESSE



# PERGIOCO ®

**A MILANO**
in via ALDROVANDI
*MM1 fermata LIMA*
in via S. PROSPERO 1
*MM1 fermata CORDUSIO*
A ROMA in
via DEGLI SCIPIONI 109

*punti vendita*

## il catalogo

# Compendio giochi 9 News

in questo numero
VIDEOGAMES
PC amiga MAC
floppy & cd rom
shareware
CONSOLLE
BOARDGAMES
GAMES WORKSHOP
miniature CITADEL
AD&D e giochi di ruolo in italiano
card games
giochi di società
kasparov
aquiloni

lire 10000

*IN OMAGGIO AI CLIENTI*

**telefonate**
**02 / 29.52.42.56**
**CONSEGNE CELERI IN TUTTA ITALIA**

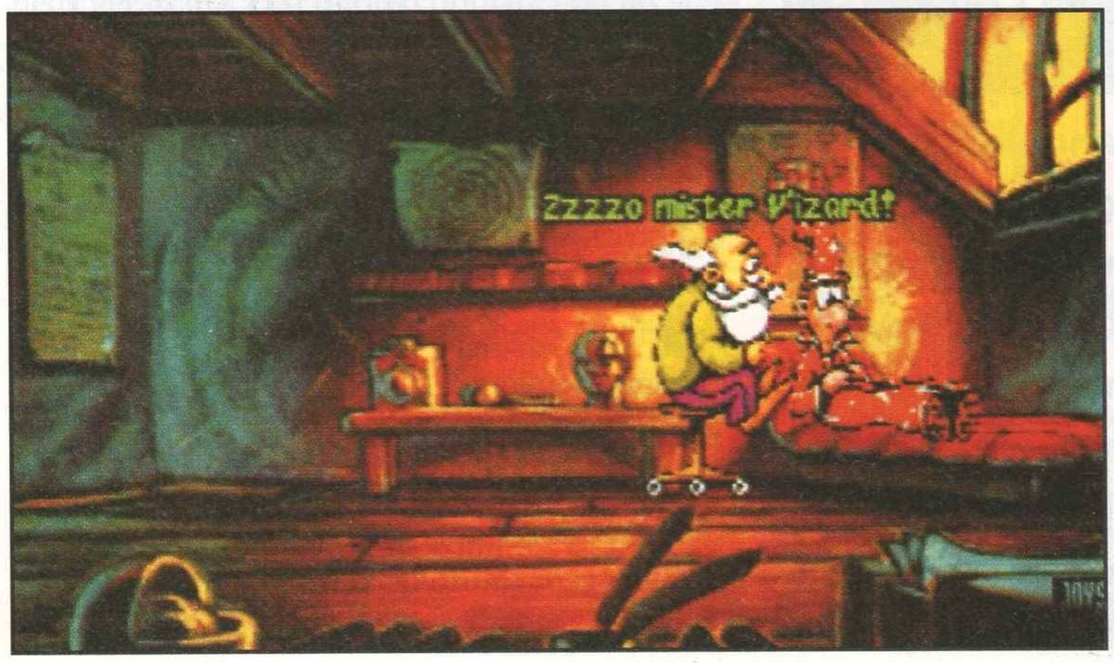
computer games
cd rom & floppy
giochi di ruolo
wargames
miniature
board games
card games
riviste

PERGIOCO

# DISCWORLD

*Al di là della dimensione sonnacchiosa del normale quieto vivere, per introdurci magicamente nelle divertenti e sempre paradossali avventure ideate dallo scrittore Terry Pratchett, autore della bizzarra storia su cui si sviluppa Discoworld.*

Uno due tre: Casino! Molti la fecero franca: arrivarono alle mitiche colonne d'Ercole, poi se ne tornarono indietro, con le loro navicelle, una bella inversione ad U una bella dose di strizza e, poi, sulla strada del ritorno tirarono fuori da qualche vecchia scatola di biscotti della nonna, o da qualche vecchio baule carico di cianfrusaglie, quegli oggettini esotici che avrebbero poi spacciato per i segni inequivocabili dell'avvenuta scoperta di nuovi mondi: le maracas di legno con i semini per fare scicchhe sciacche, il ritmo delle sarabande carnevalesche; i sandalini in cuoio, qualche gioiello taroccato, i pesanti stivali "Camperos", e quelle giacche di pelle sfrangiate. Nacque così la famosa diceria secondo la quale la terra non è piatta, si affermò che l'America non erano le indie, e tutto un altro insieme di immense fandonie. Discworld è innanzitutto un'operina con finalità didattiche. Viene a fare definitivamente piazza pulita di un sacco di inutili nozioni geografiche... La terra è una piatta, e lunga distesa che poggia sui gropponi di quattro totemici elefanti - piuttosto graziosi - sostenuti a loro volta dal colossale guscio maculato e mostruoso come un'immensa pizza quattro stagioni di una gigantesca tartaruga: A'Thuin; una specie di Silver Surfer sauroide; su quattro zampe con due occhi incazzati da nonna in preda ad una crisi di panico; che guizza come un'anguilla intorno al nostro sistema solare. A proposito, non è vero che sono lente. A'Twin è un flipper. E va ben; c'era solo bisogno, che qualcuno venisse a dircelo... Le cose, delle volte, basta saperle. Dopo i famosi elefanti in calzamaglia, e quelli che dicono di averli visti, ecco i quattro elefanti che sostengono i destini del mondo e il suo equilibrio. Quindi, nel caso abbiate in tasca un topolino a molla di quelli che fanno la gioia del vostro gatto non tiratelo fuori. Agli elefanti com'è noto fanno molta paura.




## REALTA' O FANTASIA

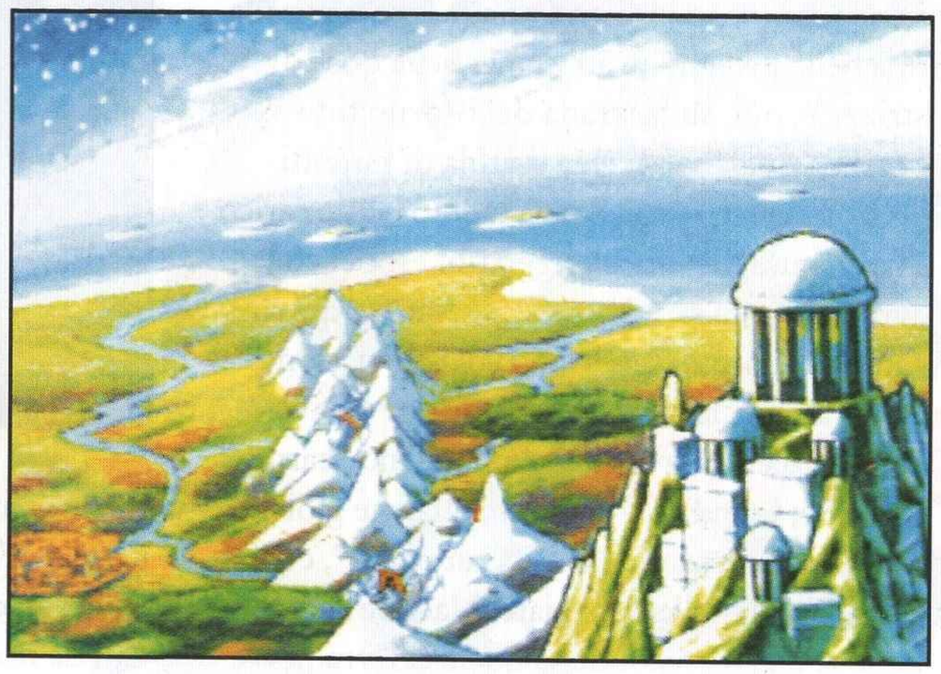
Siamo in ambiente Discworld. Una creazione di una banda di scatenati capeggiata da Terry Pratchett, autore di saghe fantasy in cui il termine "fantasy" non è che un semplice pretesto per evadere dalle rigide costrizioni della realtà contemporanea. L'ambientazione quindi è spesso un pretesto. Le nevrosi, le suggestioni, l'amena mostruosa vita dei nostri giorni ritorna, paradossalmente, all'interno dei lavori di Pratchett, spettacolarizzata e resa materiale mitologico fecondo, su cui inserire storie a base di maghi, draghi, troll, orchi, in un continuo sussultare di immagini e magie d'autore in cui la fantasia e il fantastico davvero non si pongono limiti. Demenziale, colorito, paradossale, dai risultati spesso esilaranti; un po' alla maniera dei celebri Monthy Pyton, anch'essi coinvolti nell'operazione, (Eric Idle è la voce solista del coro... dà corde vocali al protagonista). Un "mago" delle ambientazioni e delle atmosfre fantasy a suggerire i giusti toni dell'avventura, e un consumato attore con una verbosità estremamente comica e creativa, per illuminare di trovate e di humor questo simpatico CD. Per un risultato dai toni grotteschi, dalla grande giocabilità, buoni ritmi e grafica intrigante. Un po' in questo filone di storielle simpatiche e surreali che si fanno giocare con interesse senza per questo pretendere di mettersi in concorrenza con le grandi del momento: King's Quest, Wing Commander, Hell.

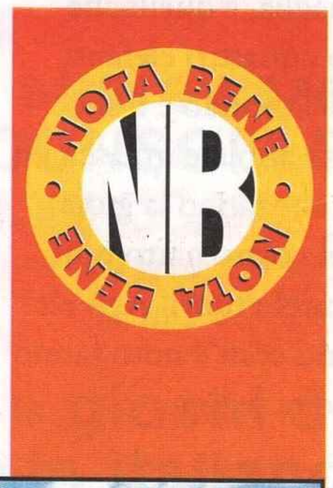
Quindi...

## ARRIVANO I MOSTRI!

Il settimo giorno Dio riposò. Una domanda, chiave. E l'ottavo? Si rivestì, smise i panni da lavoro e se ne andò per un periodo di vacanze a Nettuno. Gli orchi e gli elfi, le creature dei sub universi sparsi un po' dappertutto intorno al nostro pianeta, rigurgitati da sepolcri interstellari, profanatori di ogni pertugio tra dimensioni parallele, si intrufolarono sulla terra e la divorarono. Un numero, che da sempre sollecita l'autore del soggetto di Discworld, una specie di tormentone di tutta l'opera letteraria di Pratchett. Sta tra il 7 e il 9, una parola chiave, se proferita viene a mettere in azione una serie di fenomeni cataclismatici che culminano in un portentoso sisma, che mette in moto il conto alla rovescia per la fine del nostro mondo sotto i colpi incessanti di un'orda di dragoni devastatori. Questo è il pretesto del gioco. Ora bisogna entrare nei panni di un mago novizio. Scuotivento, un vero citrullo, l'ultimo dei somari alla Regia accademia di Magia di Roccaferrata: avete ricevuto un incarico molto preciso, direttamente dal grande capo di tutti i maghi, e dovete cercare di porre sollecitamente rimedio alla spiacevole situazione. Con l'aiuto del vostro amico Bagaglio (la valigia-inventario); la classica valigia dei maghi, con dentro i nasi finti, le gambe delle ballerine, le bacchette magiche, le polverine per le pozioni, le forbici di Giucas Casella, e ogni altro ben di dio, dovrete cercare di ripristinare un certo ordine; liberare Ankh-Morpok, la vostra città dalla molesta creatura che la infesta e diventare così un mago degno di questo nome. Incontrerete nel corso della vostra avventura personaggi bizzarri - taluni davvero poco simpatici -, ma altri allegri e degni della vostra compagnia. Anche se un mago tonto si accompagna molto volentieri anche con la sola sua valigiona... Decisamente diverso dal classico eroe tradizionale, il protagonista dell'avventura è un personaggio scanzonato: grosso naso, faccia astuta da cretino ispirato, cappello e caffetano rosso da mago; che ben si presta allo sviluppo di un gioco in cui il pezzo forte è un uso intelligente dello humor, nel più classico stile anglosassone, che trova nei dialoghi un filone inesauribile di gags e di situazioni coinvolgenti. Dovete farvelo piacere. Niente muscolazzi, niente barba un po' trasandata, un personaggio onestamente mediocre che sarete poi voi a interpretare nel corso dell'avventura rendendolo una figura vincente. Le conversazioni che si ingaggiano non si limitano a essere semplici frasi chiave o domanda e risposta in box di dialogo. Al momento di ingaggiare conversazione con qualcuno cliccandovi sopra, si può selezionare tra opzioni che esprimono diversi umori e stati d'animo. Potrete essere sarcastici e pungenti, collerici, disinvolti. Le modalità di interazione andranno di conseguenza alla scelta che avrete operato. E naturalmente la vostra volontà di essere via via contrassegnati da un umore differente avrà risvolti significativi nelle opportunità di confronto con gli altri personaggini che ci sono per le strade di Ankh-Morpok. Tutta gente arguta ed eloquente. Tendenzialmente dei buontemponi. L'ideale per fare una bella brigata. Battute, doppi sensi, equivoci e commenti pepati. Insomma, ci vuole personalità, o perlomeno qualche cosa di abbastanza simile per sviluppare un simpatico circuito di sit-comedy; è questa la vera anima del gioco: dialoghi interamente digitalizzati, vocine reali, il mattatore Eric Idle a farla da padrone... Toni manierati, sussiegosi, indignati, sempre divertenti, caratterizzazioni elaborate e risvolti psicologici carini e ben rappresentati. Con sottotitoli in tutte le lingue... persino in italiano.

*Un mago stupido che parla con una valigia: una favola!*






**Sul genere Discworld consigliamo Sam & Max, The Day of Tentacle della Lucas Arts. Dando uno sguardo al mercato italiano c'è una chicca interessante fresca fresca: The Big Red Adventure della Dynamite.**

## ELEMENTARTE

Com'è il gioco, così è la giocabilità. L'interfaccia è davvero intuitiva. Si prende un oggetto e cliccandovi sopra lo si include nella propria

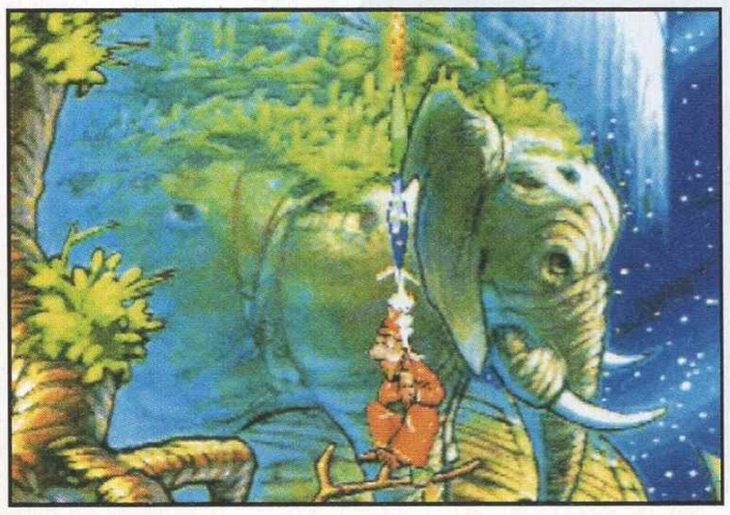
dotazione di risorse. Tutto si fa cliccando. Le azioni che effettuerete non avranno mai esiti letali, anche se vi capita di incappare in situazioni veramente incresciose. Niente passaggi obbligati. Cosicché quando ci si espone lo si fa spesso per puro spirito autolesivo (o meglio, per godere nel vedere l'imbarazzo del caro maghetto...). Per consentirvi di organizzare al meglio i vostri spostamenti potete richiamare una veduta aerea della città, che vi permette di saltare da uno spazio ad un altro senza ripercorrere ambienti in cui "avete già dato". Niente enigmi impossibili e rompica-

po da dare testate contro lo schermo, anche se la soluzione di qualche enigma è un po' illogica. E' fragilissimo. Come il gioco, una cosetta gradevole con cui trascorrere ore di divertito relax.

## NUVOLE E FUMETTI

Un po' fumetto decorato, un po' illustrazione evoluta; a metà strada tra gli album di Asterix e una Biancaneve disneyana, la grafica e l'ambientazione generale, pur non fregiandosi di sviluppo in SVGA 265 e restando lontane dalla 3D, da invenzioni e texture fantasmagoriche, dalle ingombranti e costose sezioni filmiche, risultano splendide. Una struttura classica, animata da scenari che richiamano le cifre stilistiche delle più famose favole e atmosfere avventurose, in grado di sedurre il nostro gusto, con garbata semplicità. Tutto è rifinito, molto curato e assai artistico. I dettagli sono sempre risolti con una sapienza notevole, caratterizzando le scene con una fantasia straordinaria e illuminando ogni schermata con tocchi di humor sempre presenti. Delle mani magiche. Sviluppatissime.

***r. d.***



**Genere:** Avventura/fantasy
**Casa:** Psygnosis
**Sviluppatore:** Interno

### Pro

**Dialoghi curati e molto divertenti.**
**Avventura coinvolgente.**
**Interfaccia semplice.**

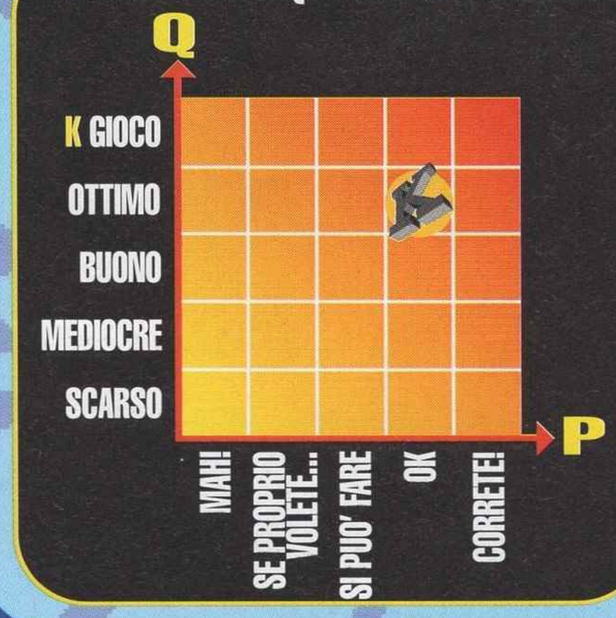
### Contro

**Grafica ben delineata non eccezionale.**
**Un certo rallentamento dello scrolling.**

### PC CD-ROM

**Per girare correttamente richiede almeno un 486 dx2-66 con otto Mega di RAM e un CD-ROM a doppia velocità. Richiesti Mouse e Sound Blaster.**

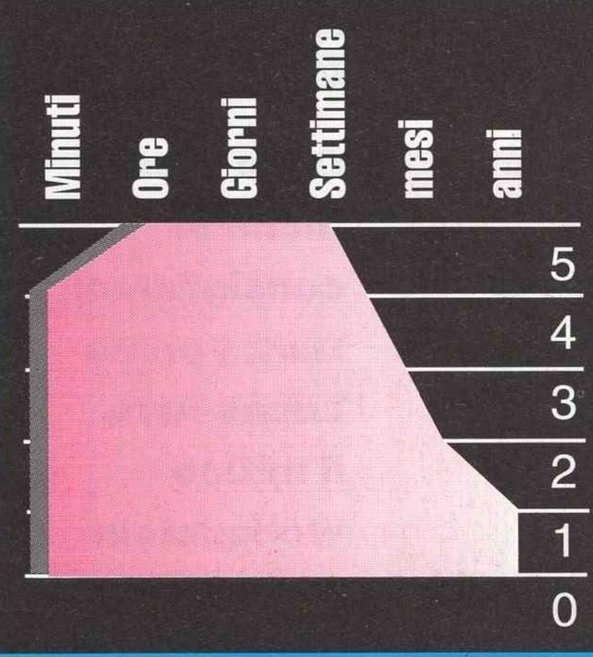
### RAPPORTO QUALITA'/PREZZO




### K VOTO 920

**Un divertimento "dell'altro mondo", questo in sintesi il commento più appropriato per Discworld. Il gioco non fa della grafica la sua parte migliore, anche se si fa apprezzare per i disegni molto ben realizzati.**
**La parte veramente appetibile di Discworld sono i dialoghi divertenti e il grande coinvolgimento della storia.**
**Un lato un po' oscuro del gioco è la richiesta di un hardware non proprio trascurabile, si parla pur sempre di un 486 DX2 66.**
**Lo consigliamo a tutti coloro che amano il genere alla King's Quest, Sam & Max e compagnia.**

### CURVA D'INTERESSE



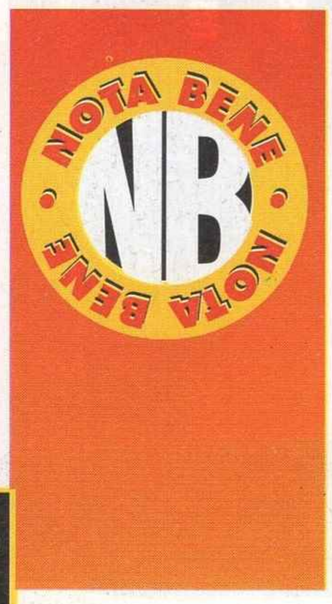
*Girando nei meandri di Heretic succedono cose strane. Mi è capitato di incontrare una creatura vittima di un incantesimo: era metà uomo e metà rinoceronte. Naturalmente non ho esitato e ho utilizzato tutte le arti magiche in mio possesso per trasformarlo in uomo... Solo dopo, piagnucolante mi ha confessato che in origine era un rinoceronte... Beh, incerti del mestiere!*

Non era un lavoro facile, poco ma sicuro... Ma aveva bisogno di soldi, e quello era un ottimo modo di ottenerli. Una galleria della metropolitana invasa da presenze maligne... Boh, sembrava la trama di un film di Carpenter, eppure il suo mestiere lo aveva abituato a non meravigliarsi più di niente. Scese i gradini della stazione sotterranea. Il rumore dei suoi passi risuonava cupo e stranamente distante. Pioveva e per un attimo si trovò a specchiare la sua immagine in una pozza d'acqua situata poco prima dell'ingresso. Una specie di insolito zerbino che invece di portare scritta la solita parola: benvenuti, sembrava celare un tremendo ammonimento. Il volto riflesso nella piccola pozza d'acqua si frangeva in mille pezzi ogni volta che una goccia d'acqua ne colpiva la superficie. Come in un puzzle terrificante. Deformando l'immagine riflessa, sembrava che volesse in qualche modo avvertirlo di quanto era deformata la realtà; varcando la soglia della sotterranea... spingendosi giù, verso un incubo senza fine. Dopo qualche attimo entrò nella stazione. L'interno della metropolitana era caldo... come il ventre di una creatura viva. La luce dei neon creava un'atmosfera innaturale. Era entrato in un'altro mondo, non c'era alcun dubbio... Giunto davanti al gabbiotto deserto venne raggelato da un verso gutturale che, crescente, proveniva da giù... dalla banchina. Il suono si faceva sempre più forte, sempre più terrificante. Sentì lo sfintere cedere e senza neanche accorgersene si ritrovò con i pantaloni completamente riempiti di escrementi. La puzza si mischiava con il sapore metallico del sangue che stava saturando l'aria. voleva scappare fuori da lì, ma era paralizzato dalla paura. Improvvisamente lo vide... Questo racconto è in versione shareware, lo potete leggere fino a qui tutte le volte che volete, ma se vi interessa arrivare fino in fondo dovete pagare profumatamente l'autore dell'articolo, cioè il sottoscritto.

Voi vi chiederete cosa caspita (tanto per non esser triviali) c'entra tutto questo con un gioco? Beh, c'entra la filosofia, infatti ho utilizzato questo gustoso espediente per introdurre il nuovo gioco di coloro che hanno usato lo shareware per creare uno dei più grandi fenomeni commerciali di tutti i tempi, almeno a livello vidoludico: cioè la id Software.

Ebbene sì i creatori di Doom sono tornati e sono in grande forma. La loro ultima creazione, Heretic, oltre ad essere in sintonia con le atmosfere cupe del raccontino iniziale rilancia prepotentemente il mito della id e naturalmente è shareware nei primi tre livelli. A dire il vero, si tratta di un progetto sviluppato

**Un bel demone da eliminare, in Heretic certo non mancano...**

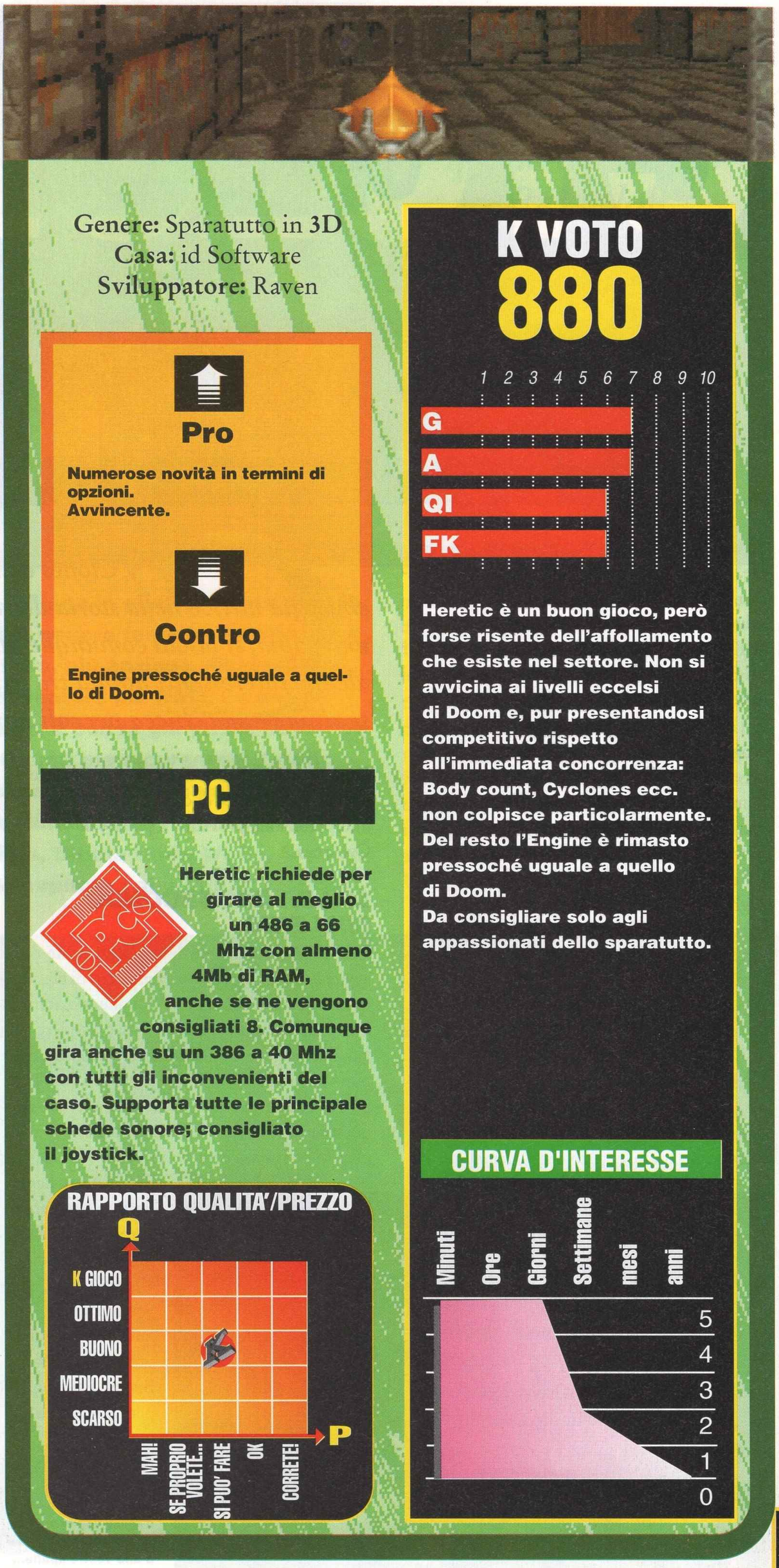



**Dello stesso filone vi consigliamo: Dark Forces Lucas Arts, il mitico Wolfenstein e naturalmente Doom I e II della id Software.**

dalla Raven, però sull'engine di Doom, almeno all'80%.
In Heretic scordatevi subito le armi che popolavano l'universo di Doom. Niente fucili a pompa o altro, solo la forza degli incantesimi e una balestra che più che tirare dardi, serve da catalizzatrice di magie e anatemi. Come avrete capito da questa sommaria disquisizione l'atmosfera, pur ricalcando la grafica in 3D, ma forse sarebbe meglio dire in 2D, di Doom è più spostata sul fantasy e di conseguenza cambiano completamente gli interpreti. Il cast è sempre nutritissimo: mummie, zombetti, maghi e via

dicendo. Anche in questo caso è stata introdotta la novità della visuale che si può abbassare e alzare, consentendo maggiori possibilità, e perché no, difficoltà di puntamento. Anche la gestione oggetti è cambiata. Potrete mettere via le cosine e gli ammennicoli che incontererete sul vostro cammino per poi utilizzarli con calma al momento opportuno, invece di raccoglierli e usarli immediatamente come accadeva nel già pluricitato Doom. Nel complesso ci troviamo di fronte a una versione del capolavoro della id, nulla che faccia gridare al miracolo. La giocabilità è buona, i nemici numerosi anche se graficamente non troppo definiti, le novità interessanti... Eppure siamo lontani dai gridolini di consenso che accompagnarono le prime schermate del capolavoro della id qualche anno fa... Doom resta Doom e per quanto Heretic sia un buon prodotto rischia di rimanere all'ombra del mito. Heretic finisce qui: se invece vi interessa veramente il finale del racconto fatemelo sapere, che magari trovo anche il tempo di scriverlo!

**M. C.**



**Genere:** Sparatutto in 3D
**Casa:** id Software
**Sviluppatore:** Raven

**Pro**

**Numerose novità in termini di opzioni.**
**Avvincente.**

**Contro**

**Engine pressoché uguale a quello di Doom.**

**PC**

**Heretic richiede per girare al meglio un 486 a 66 Mhz con almeno 4Mb di RAM, anche se ne vengono consigliati 8. Comunque gira anche su un 386 a 40 Mhz con tutti gli inconvenienti del caso. Supporta tutte le principale schede sonore; consigliato il joystick.**

**RAPPORTO QUALITA'/PREZZO**

Q
K GIOCO
OTTIMO
BUONO
MEDIOCRE
SCARSO
P
MAH!
SE PROPRIO VOLETE...
SI PUO' FARE
OK
CORRETE!

**K VOTO 880**

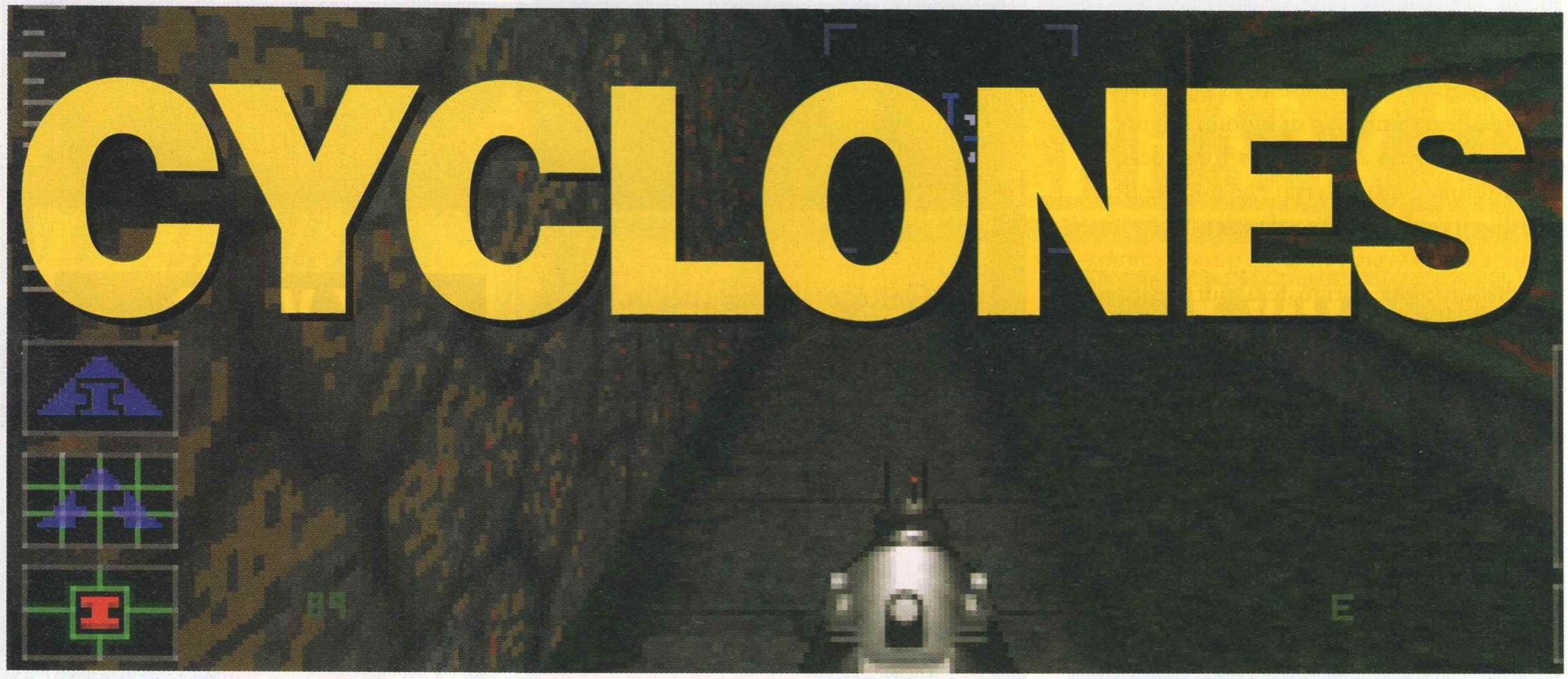
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | | | | | | | | | | |
| A | | | | | | | | | | |
| QI | | | | | | | | | | |
| FK | | | | | | | | | | |

**Heretic è un buon gioco, però forse risente dell'affollamento che esiste nel settore. Non si avvicina ai livelli eccelsi di Doom e, pur presentandosi competitivo rispetto all'immediata concorrenza: Body count, Cyclones ecc. non colpisce particolarmente. Del resto l'Engine è rimasto pressoché uguale a quello di Doom.**
**Da consigliare solo agli appassionati dello sparatutto.**

**CURVA D'INTERESSE**

Minuti
Ore
Giorni
Settimane
mesi
anni
5
4
3
2
1
0

# CYCLONES



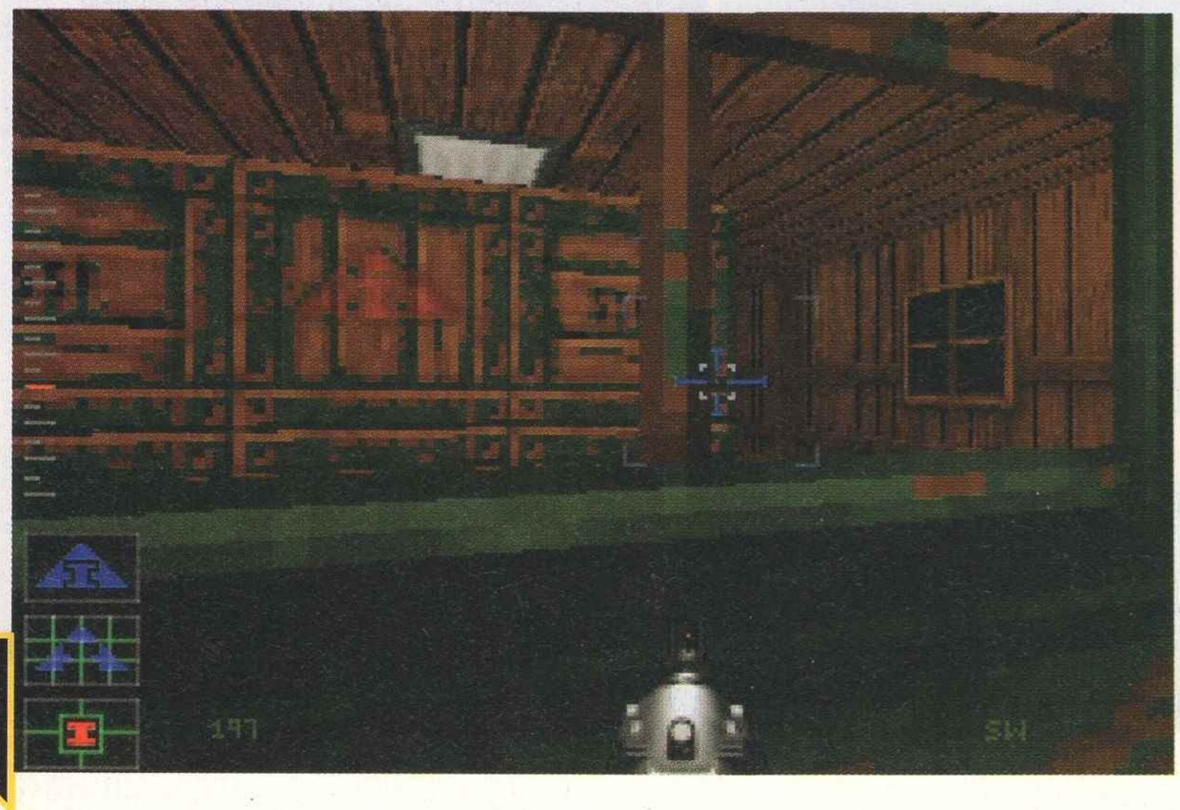
*Cy Clones è un clone di Doom, il gioco che è già mitico nella storia dei videogames. Pur essendo, appunto, una copia, si lascia comunque apprezzare, non annoia e presenta alcune interessanti novità tra cui una certa carta a 3D; anche se rimane una chicca per soli appassionati.*

Adesso li chiamano cloni: ma esistono da sempre. Rifacimenti, adattamenti di materiali uguali, o più semplicemente copie. Più o meno deludenti a seconda delle risorse economiche e dell'ingegnosità degli autori. Qualche esempio? Da Elvis (The Pelvis) Presley fino ad arrivare ai vari Little Tony, di italica stirpe, ai molti imitatori che ancora oggi possiamo incontrare nei programmi di barzellette. Uno scopre un filone; e gli altri: alé; tutti dietro. Si parte da Rambo, passando per i film di Chuk Norris, successivi e ancora quasi concorrenziali, per arrivare alle mitiche, e mefitiche, Prime visioni TV di Italia 1, film girati nell'entroterra di Alghero, a base di sosia di Stallone e di Steven Segal, asiatici made in Taywan - fatti in serie - ed effetti speciali molto splatter, palmizi di cartapesta, razzi fumogeni da stadio, sceneggiature ridotte all'osso. Volendo parlare di comix e fumetti, citiamo volentieri, i vari "cloni" di Tex Willer, Topolino e family ecc.

Cyclones è un clone di Doom. Non è un dramma, anzi è normale. Anzi va a favore della id: sono i migliori che vengono copiati. Quindi, nessuno scandalo, e, visto che i "gemellini" di Doom si moltiplicano di giorno in giorno, e il genere si arricchisce di continuo di nuove interpretazioni, proviamo a parlare di Cyclones.

## L'ALBA DEL SECONDO MILLENIO

Domani accadrà: niente di particolarmente avvincente.Un agguerrito gruppastro di extraterrestri poco disponibili alle buone relazioni interplanetarie, si è messo in testa di rendere la vita dura al genere umano che, da parte sua, già non se la passa poi così bene inguaiato com'è tra guerre, catastrofi ecologiche e altre porcherie di questo tipo. Nessuno sembra così adatto a complicarsi l'esistenza come i terrestri... Tant'è; i perfidi alieni hanno deciso di mettere la parola fine a qualunque forma di vita sulla terra, e di venire magari - a fare merenda sul prato della Casa Bianca. Possiamo permettere tutto questo? Molti ritengono di no.



**Avete già avvistato il mostro di turno da perforare... o forse è alle vostre spalle...**

Qualcuno vigila. Un gruppo di pattrioti planetari aveva già fiutato il pericolo un po' di anni addietro, e si erano messi al lavoro per preparare la giusta accoglienza ai malvagi ET. Tutto risolto? Nemmeno per sogno. La potenza bellica che possono mettere in campo non è paragonabile alle soverchianti forze dell'esercito di mostri stellari. In uno scontro frontale le forze dell'invasione avrebbero agevolmente la meglio. Occorre escogitare qualcosa. Un colpo di mano nel cuore del loro sistema di comando, ad esempio. Come spesso si dice, la migliore arma di difesa, è l'attacco. Colpendoli là, dove meno se lo aspettano, le schiere di marmittoni interstellari verrebbo presi dal panico e approffittando del momento di sbandamento e del caos nell'organizzazione delle loro difese sarebbe possibile poi sconfiggerli facendo uso anche di armamenti convenzionali. Nel caso non l'aveste

capito tocca proprio a voi organizzare e portare a termine questa pericolosa missione. Il destino dell'umanità è riposto nella vostra mira, e nelle vostre mani, anzi nel vostro dito; l'indice, che già accarezza spasmodicamente il grilletto di una delle potentissime armi che avete in dotazione.

## L'INCURSIONE

Vi muovete utilizzando le possibilità tipiche di questo genere di giochi. Con in più la possibilità di librarvi in volo grazie ai vostri speciali propulsori. Come al solito, nel corso delle missioni incappate in nuove armi, che dovete raccogliere, pacchetti di munizioni, kit di salvataggio, nuove risorse di energia a cui attingere per rivitalizzarvi. Il vostro personale arsenale comprende nove armi per dodici tipi differenti di avversari in un confronto all'ultima schermata che vi darà davvero del filo da torcere. Molto

utile la carta a 3D isometrica con la possibilità di perlustrare l'ambiente senza gli ingombri murari, per tenere sotto controllo i corridoi nascosti e i passaggi sotterranei. Nel complesso si differenzia da Doom nell'interpretazione dello spazio, con scenari più vari e ricercati. In un'ambientazione che rimanda per le sensazioni che ci suggerisce alle ovattate atmosfere di attesa e di sospensione del film Alien. Le missioni sono abbastanza impegnative... Occorre in generale meditare con una certa pazienza le proprie mosse... moderare il proprio istinto distruttivo, evitare di esporsi troppo.
Dove si poteva fare di più è nelle soluzioni grafiche e nell'animazione. Graficamente il gioco non è bello... Non si sono applicati.
Mucchietti di pixel sfrangiati, texture da lancio; e l'animazione è lenta... Nel complesso però il gioco non annoia; per i maniaci del settore, i collezionisti, può essere una delle numerose varianti con cui trastullarsi, nell'attesa di tirare fuori nel momento di maggiore vena i monumentali "primo genito", Doom; Doom 2 e, cambiando casa, presentato in questo numero, la novità assoluta degli sparatutto: lo splendido e splendente, Dark Forces... Per tutti gli altri un titolo da avvicinare con discreto interesse.

***r. d.***

**Genere:** Sparatutto in 3D
**Casa:** Mindscape
**Sviluppatore:** SS17

**Pro**

**La carta isometrica in 3D che permette di vedere attraverso i muri per scoprire passaggi segreti.
Ambientazione originale.**

**Contro**

**Grafica e animazioni molto distanti da Dark Forces e Doom.**

**PC CD-ROM**

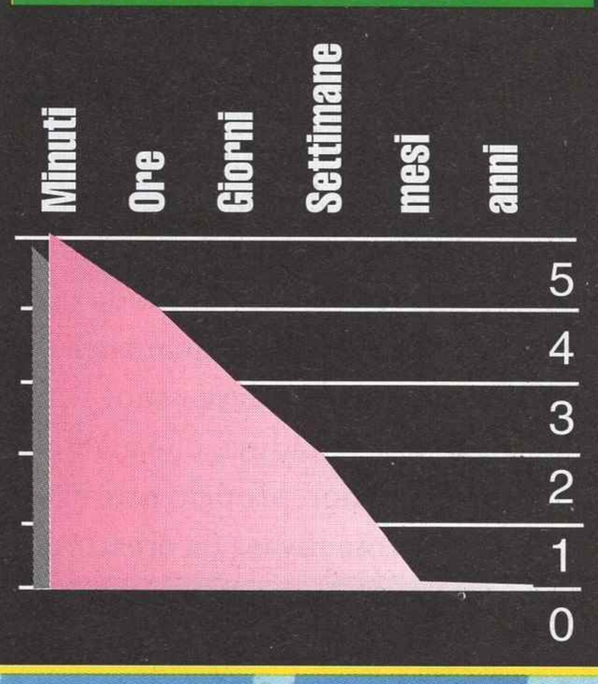
**La versione su CD ROM necessita di un 486 a 33Mhz, Sound Blaster e VGA. Esiste anche una versione su dischetto che presenta le stesse caratteristiche grafiche della versione CD, tranne per l'introduzione filmata.**

**RAPPORTO QUALITA'/PREZZO**

**K VOTO**
**700**

**Cyclones è un gioco che probabilmente non ha nulla da aggiungere alla categoria degli sparatutto in ambientazione 3D. Certo, introduce qualche innovazione, e non potrebbe essere altrimenti, ma alla fine la sensazione è quella di trovarsi davanti ad un clone un po' inutile di Doom.
Da consigliare ai soli superappassionati del genere, e ai collezionisti di tutto quanto abbia generato il mitico gioco della id software.**

**CURVA D'INTERESSE**

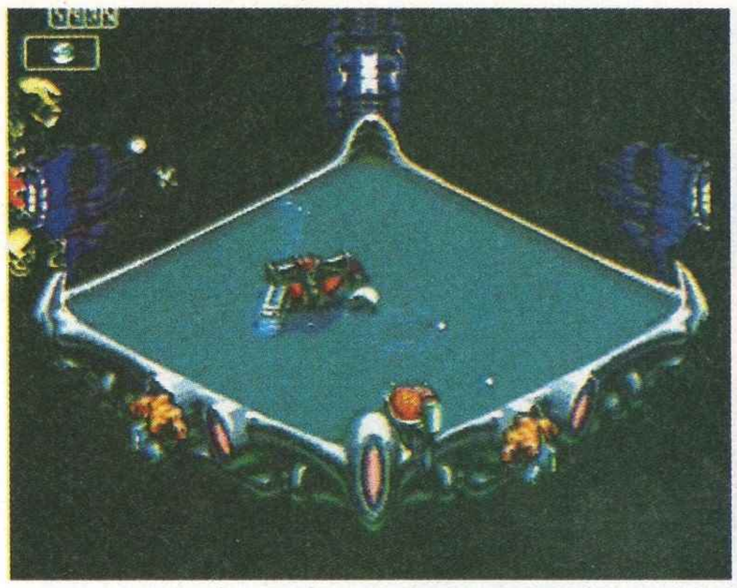


# SKELETON KREW

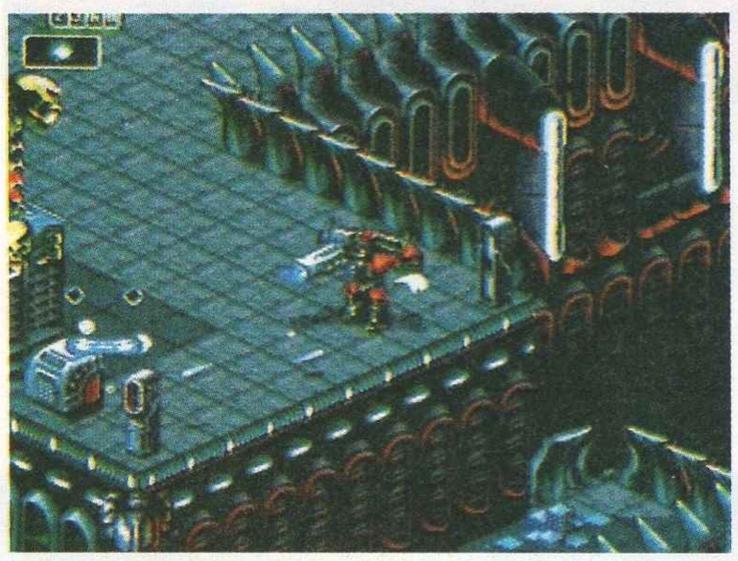
*Ci risiamo, un altro gioco in cui bisogna eliminare un gruppetto di alieni schifiltosi che minacciano la vostra esistenza. In attesa di avventure in cui gli alieni e gli umani trascorrono il fine settimana davanti alla TV brindando in allegria, vi proponiamo l'ultima fatica della Core.*

Se uno di cognome fa Kadaver e di nome Moribund, vuol dire che c'è qualcosa che in linea di massima non funziona. Infatti, in Skeleton Krew, il dottor Kadaver è un diretto dipendente della DEAD - è un'abbreviazione, ma non è che il nome esteso metta meno preoccupazione, infatti la società fantomatica è la Deadly Enforcement Aggressive Destruction.
Beh, dicevamo del dottor Moribond, la sua specialità sono le ricerche in campo criogenetico, ed in particolare ha un'abilità insospettata a creare alieni, mutanti e altre mostruosità dalle fattezze indecifrabili.
Il lavoro del dottore si svolge in modo alacre alla periferia di Monstro City (mai nome fu più indicato) e non tarda a dare i suoi frutti. Infatti la malcapitata cittadina, che già deve sopportare un nome non proprio ottimistico, viene letteralmente invasa da creature mostruose costringendo i poveri abitanti alla fuga.
Beh, l'inizio non è male, come nefandezza di partenza l'idea di sfollare i poveri cittadini di Monstro City è di per sé sufficiente da giustificare qualche fiera reazione.
Ma c'è qualcuno disposto a reagire? Ehi non c'è proprio nessuno?
Ah, eccoli finalmente i nostri eroi ardimentosi, sono militari componenti della Military Ascertainment Department, che vengono inviati a Monstro City con un solo ordine imperativo, fare piazza pulita degli alieni. Come membri della pattuglia della MAD avete sei missioni da compiere, tre in quel di Monstro City, una su Marte, una su Venere in un bel deposito di armi - l'associazione di luogo e missione fa pensare che se ci fosse da disinnescare una granata la vicenda verrebe sicuramente ambientata in un deposito di nitroglicerina grezza- e una sul pianeta Psykogenesis, abitato naturalmente dagli psycomutanti.
Per portare a compimento la vostra missione avete a disposizione un discreto arsenale, un

*Se uno di cognome fa Kadaver e di nome Moribund ci deve essere qualcosa che non funziona*



cannone al plasma indicato con il nome di Krash'n'Burn Blaster, che lascia intuire il tipo di danni che è in grado di fare.
Lanciagranate e bombe assortite, completano la vostra dotazione di serie.
Negli scontri con i vostri schifiltosi nemici correrete il serio rischio di venire diskorporati, in pratica disintegrati, tanto per dirla in



parole povere, per fortuna potete contare su tre vite, che rappresentano una dotazione discreta considerato l'impegno del gioco.
A questo punto facciamo un passo indietro, rispetto alla versione per Mega Drive, Skeleton Krew su Amiga presenta qualche piccola differenza. Innanzitutto il livello di difficoltà, che nella versione per console era molto più elevato, poi la modifica sostanziale e per certi versi inspiegabile di alcuni livelli.
Lo stesso dicasi per il sistema di controllo che è stato modificato per renderlo più aderente al joypad dell'Amiga che ha un solo pulsante rispetto ai tre del joypad del Sega. Volendo si può ricorrere al joypad per Amiga con due pulsanti; in ogni caso il puntamento non è certo dei più semplici.
In sostanza Skeleton Krew è un onesto sparatutto che dal punto di vista della giocabilità rende qualcosa al passaggio da ambiente Sega ad Amiga, e dal punto di vista grafico probabilmente non ha sfrutttato pienamente il potenziale dell'Amiga 1200.
Insomma, Skeleton non sarà un gioco dell'altro mondo, ma rimane un buon gioco nell'Altro Mondo... e pianeti adiacenti!

# SKELETON KREW

**Genere:** Sparatutto
**Casa:** Core Design
**Sviluppatore:** Interno

## Pro

**Buona giocabilità.**
**Sonoro efficace.**

## Contro

**Grafica non eccezionale se rapportata alle possibilità del 1200.**
**Livello di difficoltà basso.**

## AMIGA

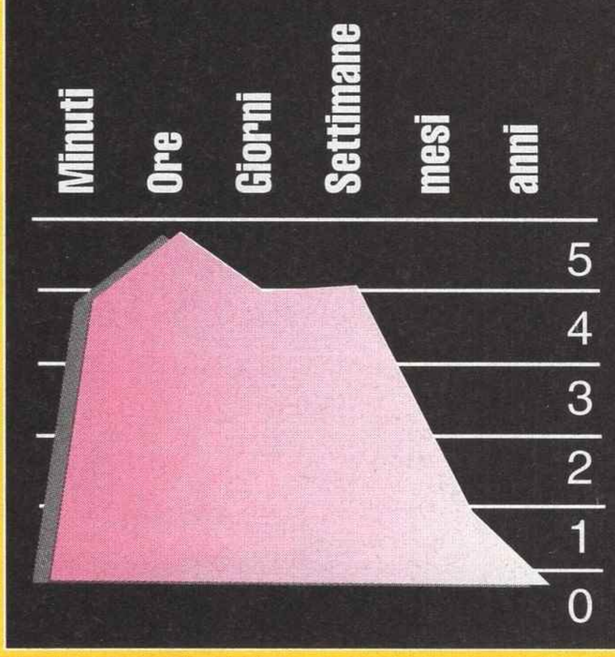
**Skeleton Krew gira su Amiga 1200. Consigliato il Joypad a doppio pulsante per semplificare le operazioni di puntamento.**

## RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO

## K VOTO 845

**Skeleton Krew è un buon Sparatutto sicuramente da annotare sul taccuino degli acquisti, anche se in verità ci si poteva attendere un qualcosina di più dalla Core. La grafica dell'Amiga 1200 non è stata sfruttata appieno e la difficoltà non è al livello della versione su Mega Drive. Tuttavia Skeleton è un buon gioco che si inserisce d'autorità nella fascia alta degli sparatutto per Amiga.**

## CURVA D'INTERESSE

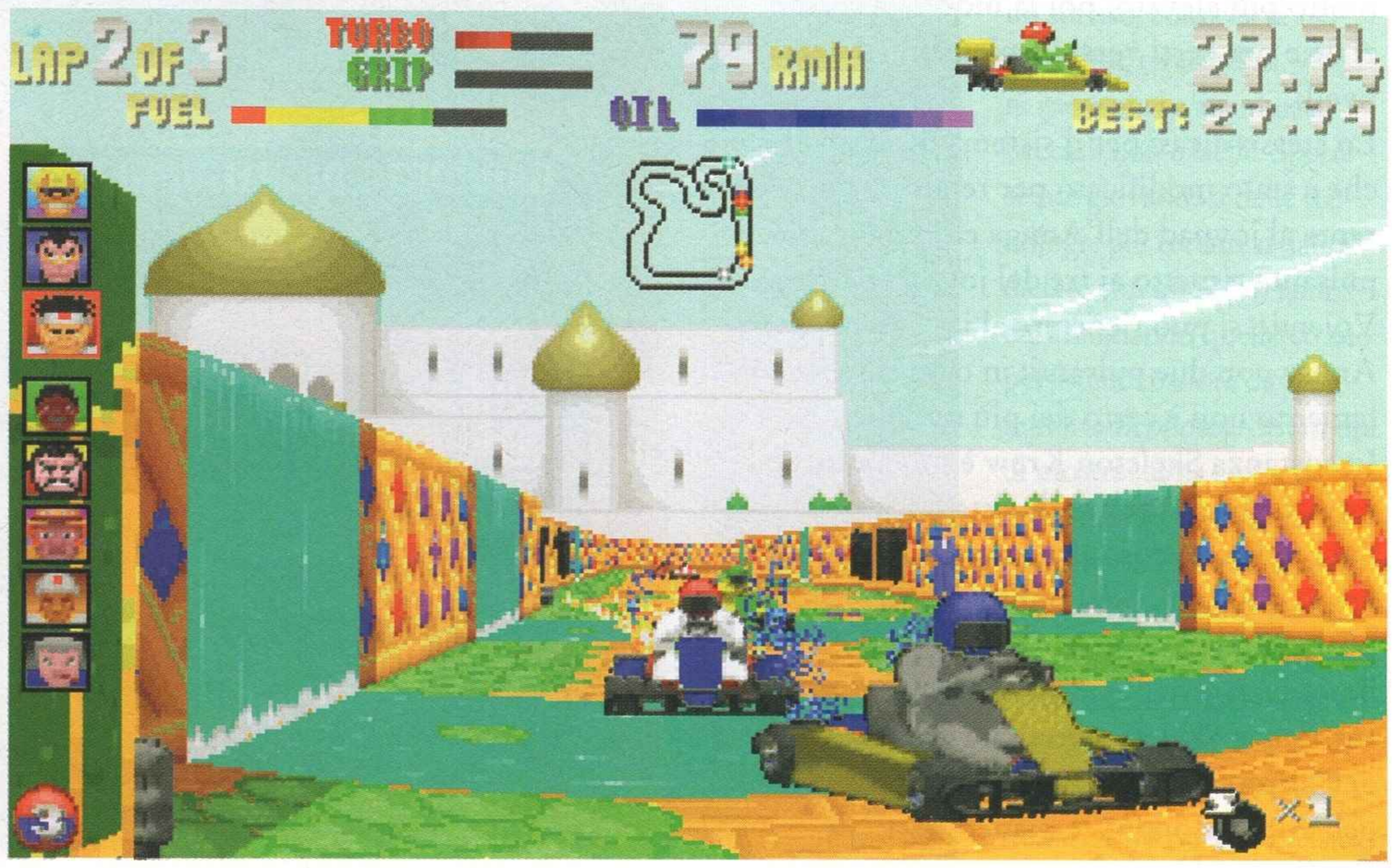


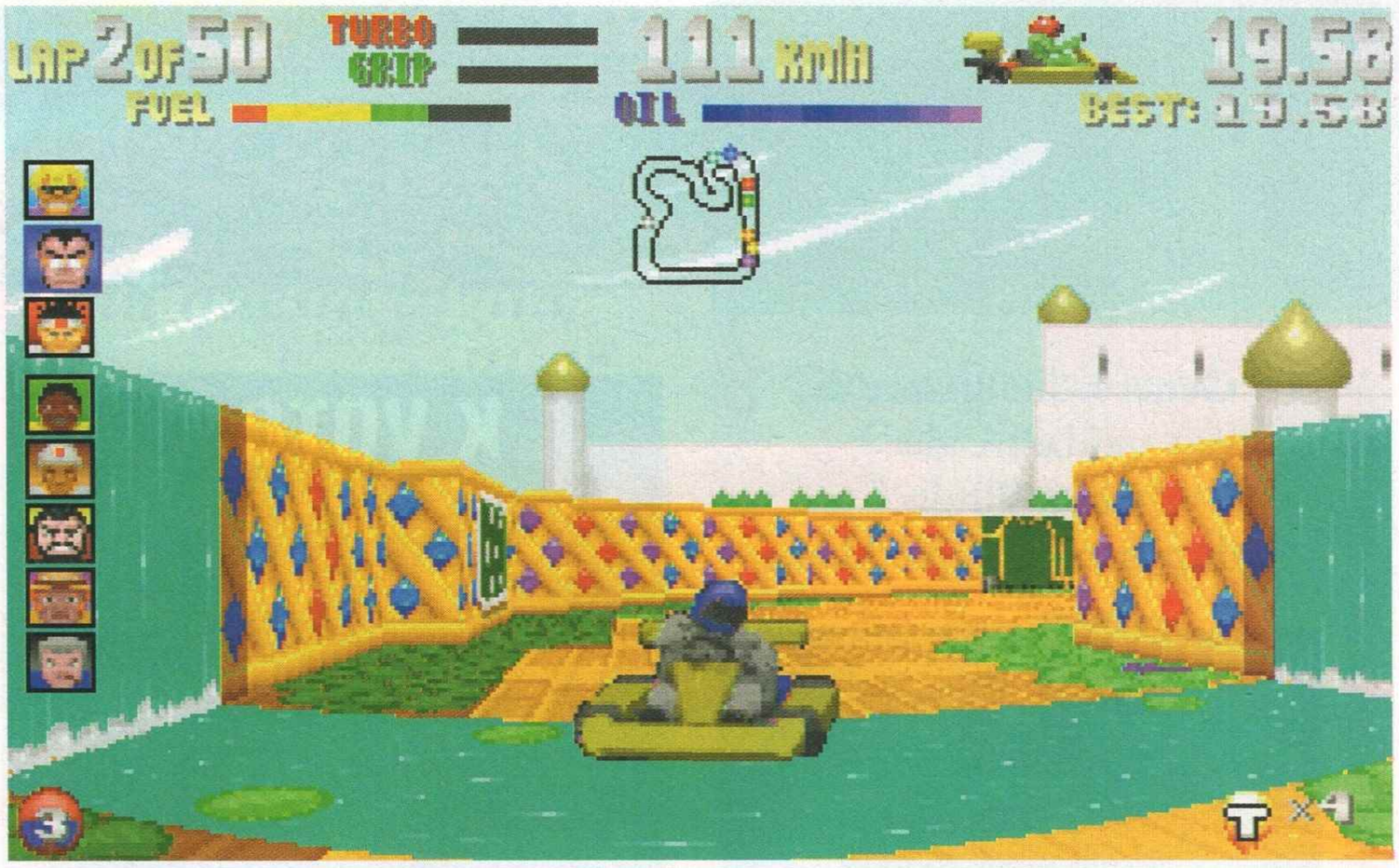
# SUPERKARTS

250 CC, 160 Km. all'ora, e i piedi e il sedere distanti soltanto pochi centimetri dal fondo stradale del circuito che scivola davanti al muso arrotondato del Kart. Ci vuole un'anima da veri appassionati dell'alta velocità, un amore coltivato fin da bambini; e crescendo osservare i propri gomiti che mutano e diventano dei parabrezza, i piedi, curiosamente simili a cingolati... Una grande testona "integrale" colorata a tinte forti, gli occhi sempre appiccicati alla strada, nell'attesa di vedere comparire un curvone. Aspettando con pazienza di approdare alla Formula Panda, per poi salire in Formula 3, per transitare in formula 3000 e diventare, poi, i naturali successori di Berger alla guida della Ferrari. Sono i Kids, i terribili ragazzetti con la passione per i motori che iniziano a guidare Karts dall'età di 4, 5 anni, con in testa il sogno della formula 1: anche se il Karting è uno sport che muove interessi tra piloti assai più stagionati, e affermati, e assorbe le smanie di alta velocità di appassionati di ogni età.

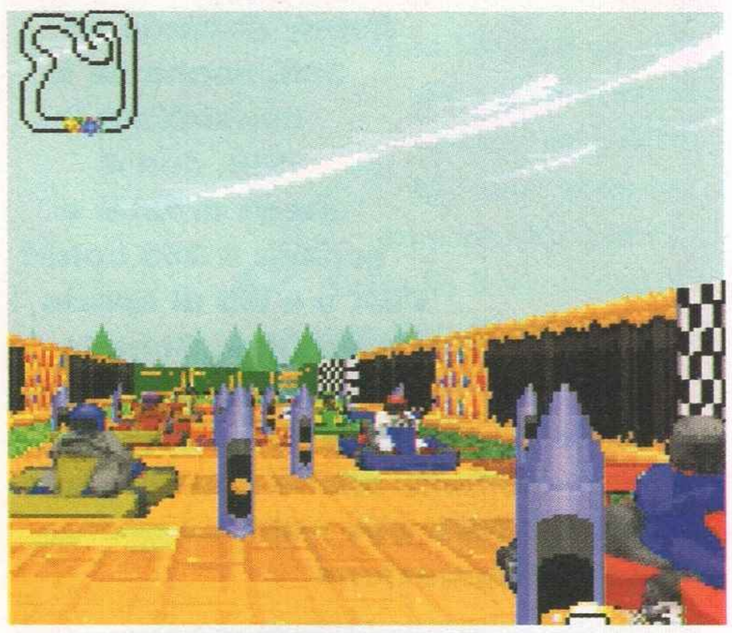
***In arrivo la versione migliorata del gioco di simulazione di Karting; SuperKarts è un arcade impegnativo e molto realistico, che vi terrà per ore con il sedere incollato al pavimento...***

Come si fa per pilotare un Kart? O iscrivendosi a uno dei numerosi Karting Club e noleggiandone uno (cosa abbastanza costosa - in genere è il genitore, ambizioso "ferrarista" che sogna di vedere un giorno il proprio figlio alla guida della mitica Testarossa, e si dispone quindi a sovvenzionare l'operazione - oppure acquistando questa seconda versione migliorata e nuova di trinca di SuperKarts, dal vostro rivenditore di fiducia. Ecco, insomma, le possibilità sono queste due: altre, non ce n'è. Rivolgiamo quindi la






**"Un uomo solo è al comando": eccovi una movimentata veduta di uno dei percorsi di gara: si avvicina un curvone....**



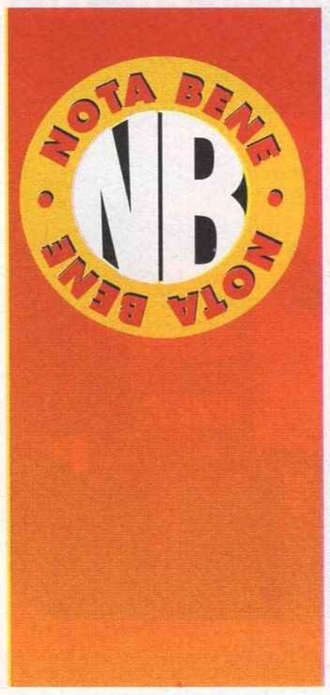
## GRAFICA

nostra attenzione a cose più serie. Diverso dalla precedente versione in quanto supersviluppato passando da 4 mega a 148 (nella versione per CD ROM). MegaKart è cresciuto nei percorsi che abbiamo a disposizione (16 circuiti differenti) con caratteristiche e ambientazioni molto varie e precise. Ognuno ha trappole e handicaps di percorso distinti, quali pozzanghere di dimensioni lacustri, chiazze d'olio, gli onnipresenti trampolini. Anche le caratteristiche del tracciato influenzano le scelte e l'impostazione di guida; a seconda che si corra su erba cemento, piste terrose a cui ci si deve di volta in volta adattare. Si evolve così: in questa maniera forse un po' troppo schematica. Ambentazione, metereologia, sfondi... consolati da supporti grafici che tengono. L'occhio è sempre appagato: i colori richiamano certi effetti console e sono sempre graziosi. Sovrapposizioni interessanti colmano e variano il quadro della azione. Texture abbastanza gradevoli, con scorci che richiamano oggetti che è consueto distinguere in qualunque gioco. Quand'è che vedremo in un videogioco un bell'orologio a cucù; due cani che si annusano, un corso d'acqua. Intanto ci sono i cartelloni pubblicitari, le colonne... che palle le colonne... i pannelli... Portiamo pazienza: le cose progrediscono sempre con una certa lentezza. In ogni caso, come arcade, SK tiene. Il comportamento dei veicoli su circuito è terribilmente coincidente con la realtà. Siete mai stati su un Kart? Io sì. E vi posso assicurare che l'unica cosa di cui si sente davvero la mancanza è quella strana sensazione di calore che si avverte al fondoschiena, lo stridore dei pneumatici che si incollano all'asfalto e il vostro alito, affannato, che diventa microvapore nell'interno isolato e claustrofobico del casco.

*Si corre su erba, cemento, piste terrose... e ci si deve adeguare*

## KARTING CON INGEGNERIA A 3D

Interessanti variabili di gioco sono l'opzione che permette di giocare in due persone sullo stesso schermo; nessun decremento della velocità, anche se il campo visivo diminuisce proporzionalmente - e la giocabilità tiene. Esiste inoltre la possibilità di studiare in maniera approfondita il percorso, rivedendo spezzoni di corsa, sotto differenti angolazioni e seguire e studiare le caratteristiche dei concorrenti in ogni dettaglio approffittando di zoomate e selezionando sequenze di gara come una moviola. Il Kart poi è una creatura docile e accondiscendente. Realizzato a 3D per poi essere introdotto all'interno delle sezioni del gioco è un gioiello di realismo: si comporta come un vero e proprio prototipo da gara tra le nostre mani. Il volante è una piuma e risponde a ogni comando, diligentemente. La giocabilità è migliorata rispetto alla versione precedente e si riesce a mantenere la stessa padronanza di guida sul "bolidino" anche quando si passa a "pro". Non fatevi però prendere troppo la mano: a meno che non disponiate di una buona dozzina di vite di riserva...



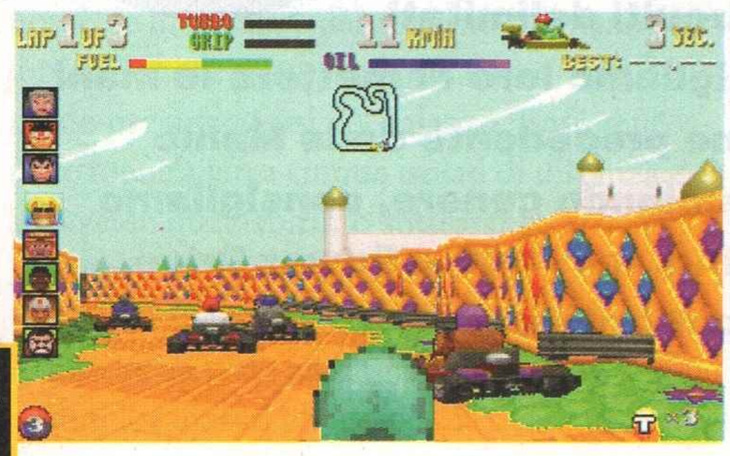

**Gli appassionati delle quattro ruote esulteranno giocando con questa versione migliorata di SuperKarts, e per ritrovare le atmosfere dei circuiti delimitati da copertoni, consigliamo loro di mettere le mani anche sulla versione precedente della Manic Media. Mentre, cambiando genere, consigliamo i soliti Nascar Racing, Indy 500 e Power Drive, quest'ultimo per i patiti dei rally.**

*Un gioiello di realismo; una grande giocabilità: il volante? Una "piuma"...*

## KARTING CON CASCO

Una fiammata fuoriesce da sotto lo scafo del vostro Kart: avete inserito il turbo. Le ruote, colte da raptus, hanno dato fuoco all'asfalto... E' uno dei tanti optional che vi servono a rendere più potente il vostro bolide.
Potete acquistare, al termine di ogni gara, durante la quale sarete stati attenti a incamerare i bonus e i premi in denaro, sempre presenti su tutti i circuiti, vite di riserva, i preziosi "turbo" per l'appunto, potrete fare controllare il motore, revisionare il telaio, dare un'aggiustatina ai comandi, sostituire i pneumatici e, durante la gara, fare una puntatina ai box a rivitalizzarvi. Ci sono insomma tutti gli ingredienti per un arcade come si deve; buona giocabilità, buoni effetti, molteplicità di situazioni di gara, possibilità di misurarvi con altri giocatori. Cosa manca... Il casco. Se proprio non ne potete fare a meno vi consigliamo di indossare il già mitico casco virtuale VFX1 che è programmato per gestire SuperKarts; organizzatevi con qualche vostro amico, anche lui provvisto di casco per Accecati Sognatori Gesticolanti, e dateci dentro. A chi toccherà mangiare la polvere?

***r. d.***



**Genere:** Simulatore di guida/arcade
**Casa:** Virgin
**Sviluppatore:** Manic Media

**Pro**

**Grande giocabilità. Buona grafica in 3D. Originale nelle situazioni arcade.**

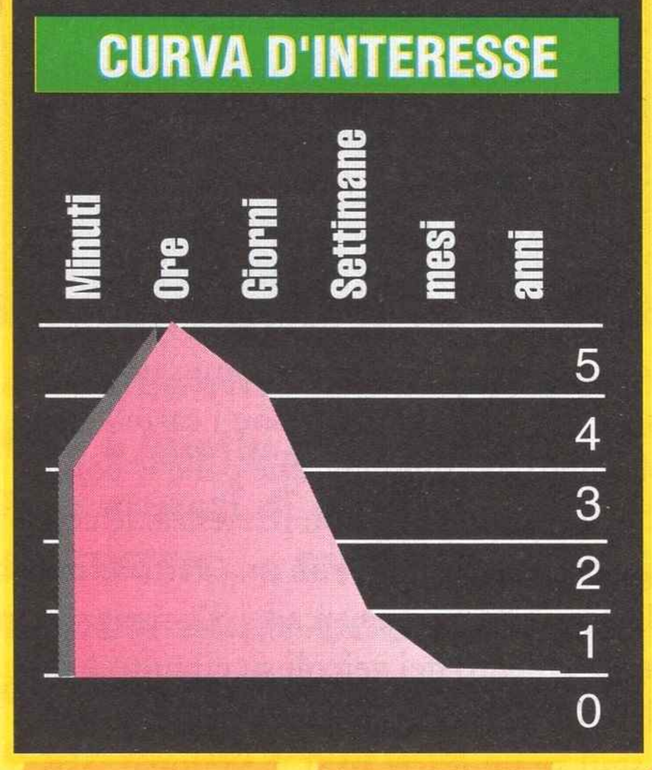
**Contro**

**Un po' ripetitivo nei circuiti.**

## PC

**La versione per PC in floppy richiede un 386, anche se è consigliato un 486, con 4 mega di RAM e scheda a 256 colori VGA e 4 Mb di spazio sull'Hard Disk. Scheda musicale Sound Blaster o compatibile. E' consigliabile il Joystick. E' disponibile anche una versione per CD-ROM che richiede la stessa configurazione.**

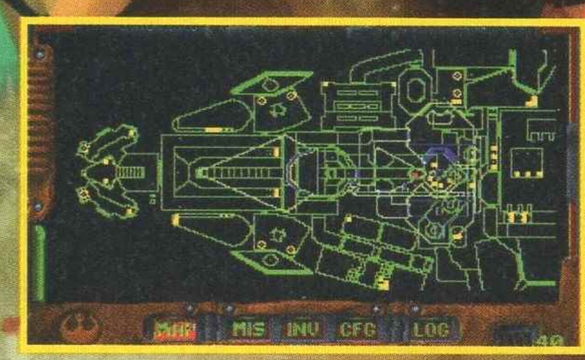
**SuperKarts è una simulazione di guida piuttosto originale, sia per l'ambientazione sia per la grafica in 3D molto ben realizzata. Inoltre, presenta delle situzioni arcade che rendono più interessante la giocabilità. Il problema di SuperKarts, probabilmente, è la scarsa longevità del gioco, in quanto i circuiti sono abbastanza ripetitivi. Da consigliare in prevalenza agli appassionati del genere automobilistico e d'intorni.**



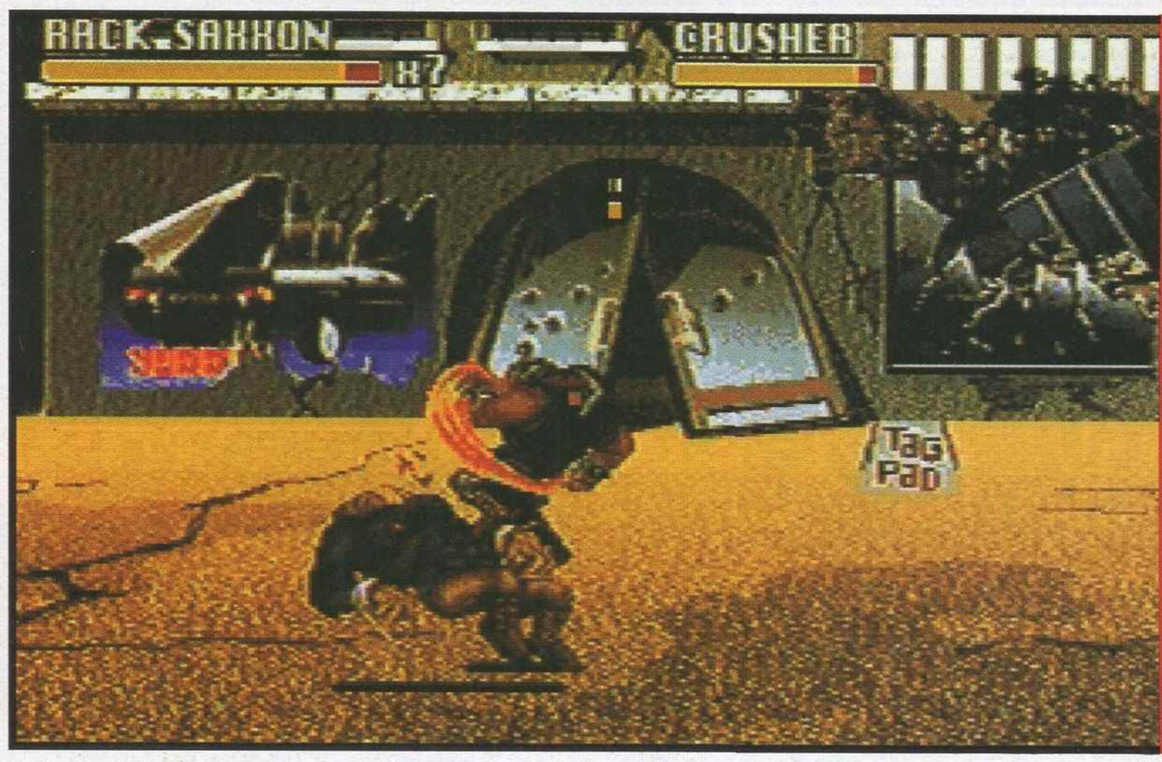
LucasArts Entertainment Company Presenta

# STAR DARK FORCES WARS

GIOCO D'AZIONE 3D
PC CD-ROM



C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418




# Mutant Rampage

***2060 d.C. Un'umanità promiscua, composta di uomini e mostruosi mutanti può finalmente dedicarsi al suo sport preferito. Tutti contro tutti, all'ultimo sangue per le strade e le piazze delle cadenti metropoli del futuro. Mentre i nostri amici terrestri si trastullano con i loro passatempi ultimali, noi, qui su Marte, ci divertiamo davvero moltissimo.***

Siamo alle solite: Siamo appena entrati nel 2000 e l'umanità è in pieno marasma. Carestie, malattie contagiose, catastrofi nucleari, morte ecologica, pestilenze bubboni, pezzi di cadaveri in deocomposizione un po' dappertutto, città attraversate da bande di vandali di ogni tipo: molto caro il prezzo della benzina. Insomma; una sfiga pazzesca. E ancora non basta: perché, a quanto pare, lo scriteriato atteggiamento dell'uomo nei confronti dell'ambiente, con le relative catastrofi ecologiche e le loro sempre più nefande conseguenze ha fatto sì che si generassero, partoriti dalle peggio schifezze confezionate dalla chimica, miscelate con disgustose scorie radioattive, scatolini di yoghurt non biodegradabili, bastoncini di rasoi di plastica inalterabili, e anche altro - vizi e miracoli della ricerca biologica -, una nuova razza di abitanti della terra. Niente di bello. Una vagonata di mutanti disgustosi pieni di cattiveria e molto maleducati. Naturalmente, anche in virtù della loro prestanza fisica - alcuni di loro sono per metà ominidi, per metà animali - riescono ad eccellere nel combattimento e nelle arti marziali; e spadroneggiano. E' nel Body Slam; un combattimento feroce senza regole e senza limiti che i sarchiapponi riescono a esprimere al meglio ogni loro più basso e brutale istinto. Uno sport che sembra diventato assai popolare tra gli abitanti del pianeta terra che se ne stanno inchiodati davanti alla tele per delle ore, ad assistere al programma televisivo dedicato a questo tipo di lotta, "The Body Slam"; di cui gli amici mutanti sono naturalmente protagonisti indiscussi. E André The Gyant; Il vecchio Antonio Hinoki, Hulk Hogan; i vecchi re del wrestling - o almeno i loro nipotini... - ? Che fine hanno fatto? Antonio Hinoki si è buttato in politica, il gigantesco André lavora in una macelleria, Hulk Hogan è diventato un famoso stilista. Insomma; non c'è rimasto proprio nessuno che tenga alta la bandiera della razza terrestre nel combattimento duro che più duro non si può? Allora: potreste provarci voi... Buona l'idea della Philips di portare su CD-i questo Beat'em all sviluppato a disegni animati in Full Motion Video, grazie anche all'uscita del nuovo lettore, un picchiadurissimo che si inserisce in modo un po' inconsueto tra la erudita serie dei CD-i. A prima vista ci sembra un esperimento riuscito.

***Una nuova razza di abitanti del nostro pianeta; dei mutanti piuttosto rissosi***

## STADI FUTURI

Comandate una squadra composta da due uomini e due donne, ciascuno con la sua scorta di colpi segreti proibiti. Viaggiate per il pianeta in lungo e in largo, attraverso dieci città che fanno da sfondo e da caratterizza-

zione oggettiva, a raccogliere la sfida dei mostruosi avversari. Vi potrete avvalere com'è caratteristico di questo tipo di giochi di mosse segrete e selezionare svariate tecniche di combattimento. I vostri avversari sono davvero tipi tosti, ma i colpi che avete a vostra disposizione sono spesso molto efficaci. Durante le Mega Risse potrete anche fare uso di utili oggettini che troverete in giro per le male arrangiate strade delle decadenti metropoli. Non attaccatevi al "collo della bottiglia" per annegare gli eventuali dispiaceri, usatene i cocci per infierire sugli zucconi dei vostri avversari. Il sangue zampillerà festoso quando i colpi che porterete andranno a segno. (Dettaglio sadico - ad alta definizione grafica). Per ogni epoca, il suo

sport circense: i carpofori del circo massimo, alle prese con i loro orsi e leoni. Gli stadi di oggi, dove gli scontri si consumano sempre più tristemente "fuori"e intorno al terreno del gioco. E quelli del futuro, con un progressivo e inesorabile tutti contro tutti ambientato definitivamente nelle piazze e per le strade in un "a tutto campo" senza più un attimo di respiro... Ma chi farà da arbitro? I vigili Urbani? Vabbé. In ogni caso, una proposta divertente e ben confezionata che volgarizza in maniera incisiva e con risultati apprezzabili la normale produzione di CD-i, generalmente fin troppo selezionata e autorevole - sondando in modo piuttosto materiale tutt'altro settore di mercato.

***R.D.***

**Genere:** Picchiaduro
**Casa:** Philips
**Sviluppatore:** Interno

**Pro**

**Buona grafica.**
**Buona animazione.**
**Sonoro efficace.**

**Contro**

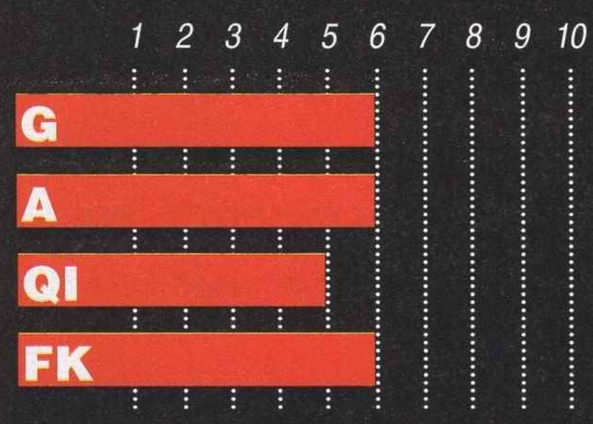
**I combattimenti sono piuttosto facili.**
**E' in inglese.**

**CD-I**

**Il gioco oltre che per CD-i è disponibile anche PC.**

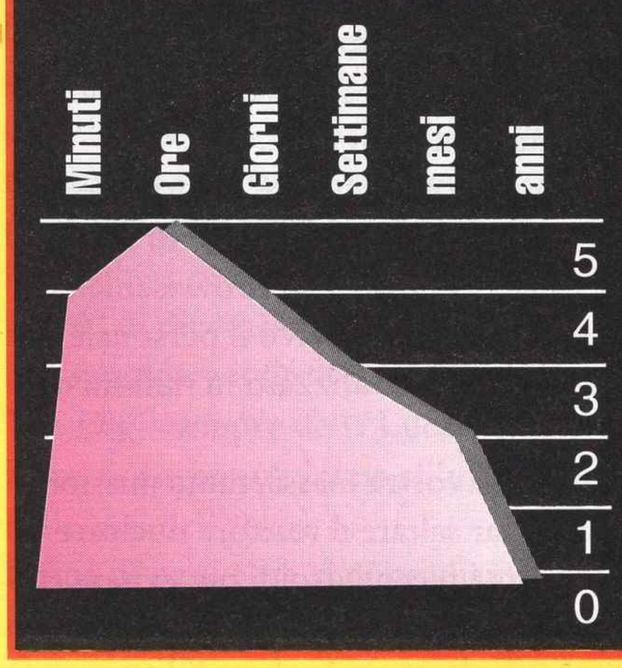
**RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO**

**K VOTO**
**779**



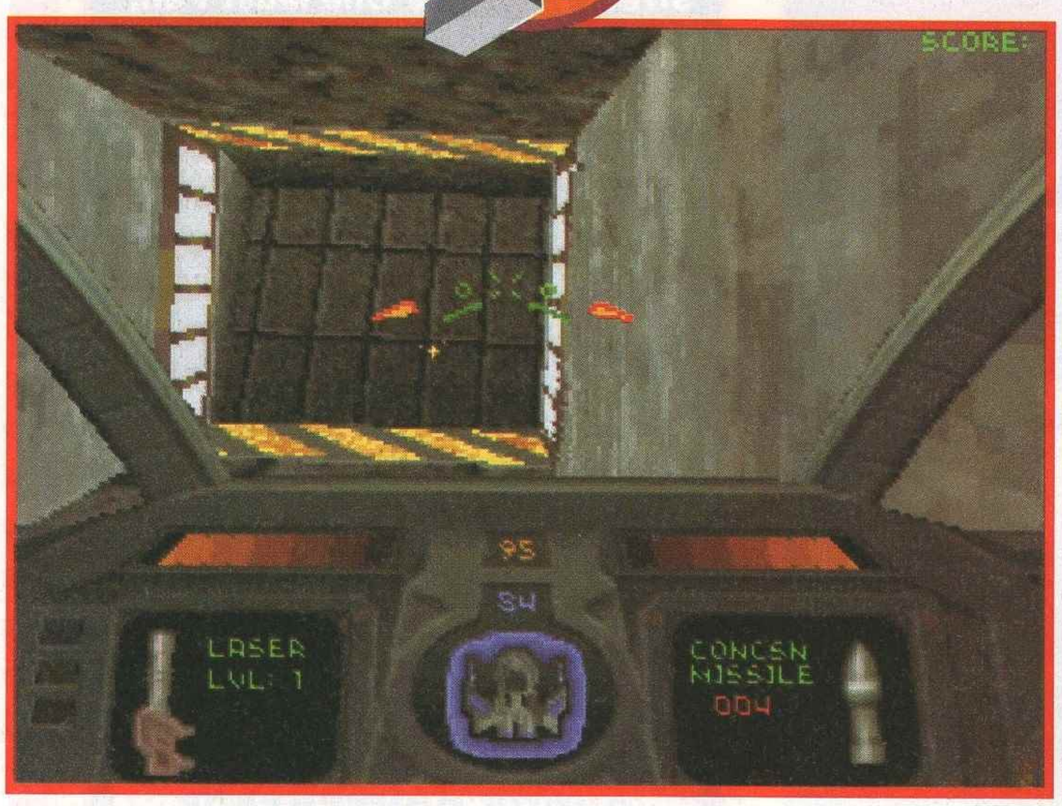

**Mutant Rampage è un buon picchiaduro, anche se non raggiunge sicuramente i livelli assoluti di Mortal Kombat, Street Fighter e One Must Fall, tanto per fare qualche nome. Però, considerando che il parco giochi per CD-i non è che sia vastissimo per questo genere particolare, diciamo che Mutant Rampage ha il grosso merito di andare a colmare uno spazio ancora troppo vuoto.**

**CURVA D'INTERESSE**



# DESCENT

*Continua l'invasione dei cloni di Doom, però in questo caso l'idea non è male... anzi!*
*E' un "tour" minerario "tutto compreso" stile Alpitour...*




Descent rappresenta il gioco più innovativo nella serie Doom e dintorni. A renderlo tale è proprio l'idea di fondo associata a una giocabilità assolutamente originale.
Il vostro compito è di liberare le tortuose gallerie di una miniera da una serie di droidi utilizzati per i lavori pesanti improvvisamente impazziti e di portare in salvo il personale che non è ancora stato nebulizzato in milioni di atomi.
Al termine della vostra massacrante missione dovete anche far saltare il reattore nucleare che alimenta i piccoli droidi per evitare che lo spiacevole episodio abbia a ripetersi. Niente male per una giornata di lavoro, non è vero?

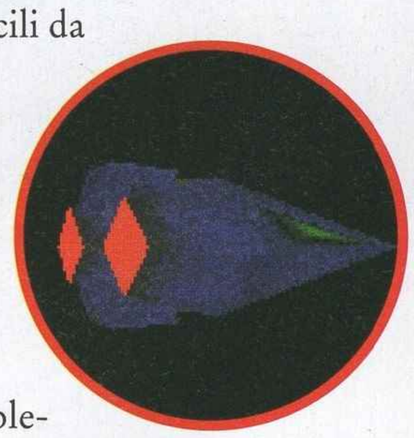
Ma veniamo al vostro equipaggiamento. Non pensate di scorazzare per i cunicoli a piedi, sarebbe una pessima idea, invece potrete prendere posto nel comodo alloggio del vostro mezzo meccanico. Cos'è? Boh! Mi immagino assomigli ad un enorme talpone, l'unica cosa visibile è il posto di guida e il "parabrezza" da cui potete dare un'occhiata a cosa succede intorno. La storia è a tinte forti, quasi orrorifiche, però l'orrore peggiore sarebbe quello di scendere a fine gioco e constatare di aver superato i trenta livelli a bordo di una Duna station wagon. Meglio continuare a credere che il mezzo in questione assomigli ad un talpone...
Comunque l'effettiva conformazione del veicolo non cambia molto, la cosa importante è rappresentata dall'equipaggiamento bellico e dalle possibilità di guida.
Vi dico immediatamente che la sensazione, fin dall'inizio è quella di aver preso posto in un vagoncino delle montagne russe, lo stesso salto con cui ci si immerge giù nei cunicoli che si aprono tutt'intorno non fa che confermare la sensazione iniziale.
Il vostro mezzo può ruotare su se stesso di 360° gradi andando a scovare anfratti impensabili, pertugi semi nascosti sulla sommità della galleria e via dicendo.
Proprio questa manovrabilità rappresenta una delle novità più gradite di Descent. Ruotare su se stessi come si fosse nella cabina di qualche giostra del Luna Park dà, oltre ad un senso di nausea, una grande libertà in termini di giocabilità.
Ma torniamo alla missione vera e propria. Il vostro mezzo di lavoro, un po' come la macchina per il piazzista, è armato di due cannoni laser standard, ma per arricchire la dotazione bellica è sufficiente gironzolare un po' per i cunicoli dove troverete missili a ricerca calorica, mine, il fantomatico Vulcan, con uno sparo triplo che gli conferisce una grande potenza di fuoco, e via dicendo.

*Scivolando come un enorme lombricone lungo le anguste gallerie della miniera*

I nemici sono di cinque tipi con un livello di pericolosità crescente, si va dai piccoli e appena fastidiosi Droni di classe 1 e 2, ai più letali Lifter, Hulk (piccolo e medio) e Spider, come vi viene accennato nel briefing della missione all'inizio del gioco.
Scivolando come un enorme lombricone, lungo le anguste gallerie della miniera, finirete per notare, gioco forza, che i cunicoli sono chiusi da porte che si rifiutano di aprirsi pre-

mendo un semplice pulsante, alla Doom tanto per intenderci. Per riuscire a passare lo sbarramento occorre avere la chiave giusta.

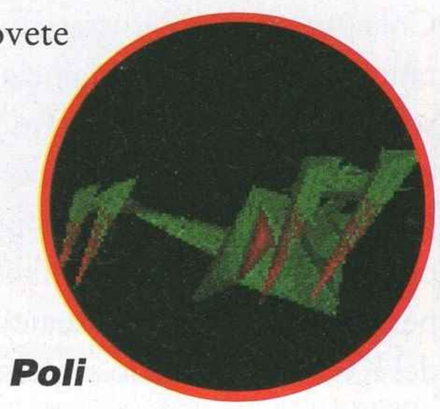
Già e dove si trovano le chiavi? Bella domanda, vale il principio universale che le cose che maggiormente servono sono le più difficili da reperire e in genere vengono sistemate nei posti più impensabili.



Questo tanto per complicare le cose, come se non fosse già abbastanza problematico cercare di puntare e colpire i vari droidi che vi si sparano davanti senza correre il rischio di vorticare su voi stessi a causa dell'eccessiva pressione esercitata su uno dei pulsanti direzionali, come se foste degli emuli di Carla Fracci impegnati in un classico...

Tra le altre novità di Descent c'è la possibilità di salvare uno spezzone filmato di gioco per riesaminarlo più tardi con calma, per scoprire lacune del nemico ed elaborare tattiche vincenti, il tutto premendo un semplice pulsante. Con la stessa opzione si possono salvare delle schermate statiche da mostrare agli amici al posto delle diapositive delle ultime vacanze in campeggio.

Descent può essere giocato in rete ed è distribuito in versione shareware nei primi sette livelli. Per ottenere i trenta livelli completi dovete registrarvi e sganciare il contante, anche se nel caso specifico credo proprio che ne valga la pena.



***Claudio Poli***

# DESCENT

**Genere:** Sparatutto in 3D
**Casa:** Interplay
**Sviluppatore:** Parallax Software

## Pro

**Grande giocabilità.**
**Innovativo.**
**Ottimo sonoro.**

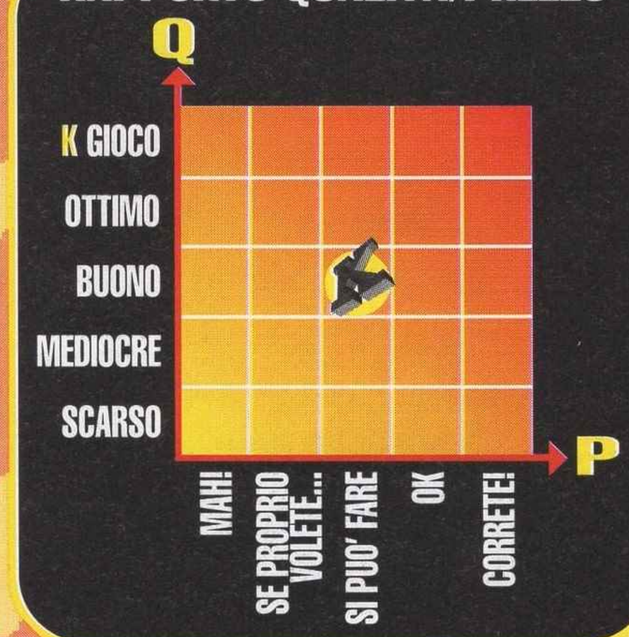
## Contro

**Troppi comandi.**

## PC

**Descent gira su un 386 a 33Mhz con 4 Mb di RAM, anche se per evitare rallentamenti è consigliabile almeno un 486 a 33Mhz e 4 Mb di RAM. Supporta tutte le schede sonore più diffuse ed è consigliabile il Jostick.**

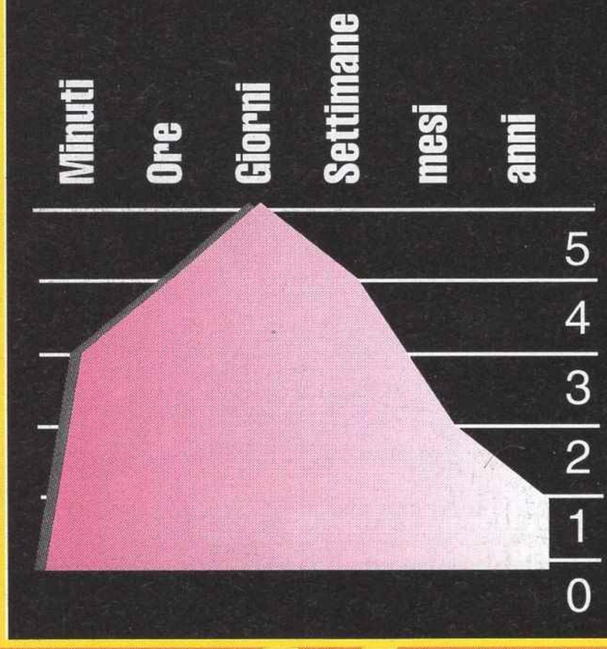
## RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO




## K VOTO 900

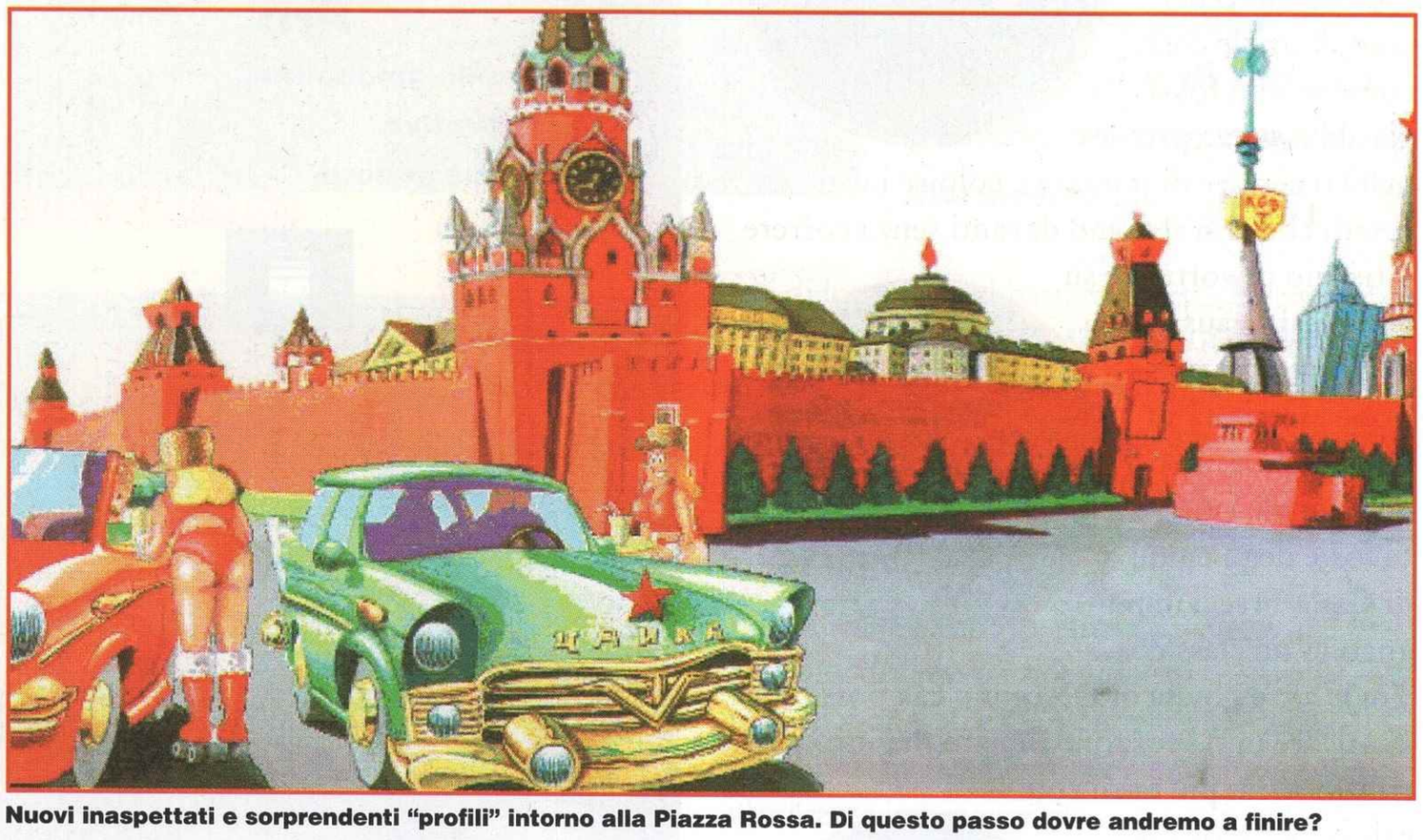
**Descent si presenta con molte idee per cercare di scavarsi una nicchia nell'affollatissimo mondo degli sparatutto tri e bidimensionali.**
**Ottima la grafica, buono il sonoro, grande la giocabilità e apprezzabili alcune opzioni che ne facilitano la gestione.**
**Probabilmente è lo sparatutto più innovativo di questo periodo e proprio per questa sua dote può competere in termini di voto con colossi come Doom e Dark Forces.**

## CURVA D'INTERESSE



# THE BIG RED ★ ADVENTURE

*In un solo CD tutta la Russia post-comunista, Vodka Kola, Moskosoft, Lenintendo, Dallasburg e i popolari Rolling Soviet.*
*Ovvero: "Lo sprofondo rosso" dei sani valori di una volta!*



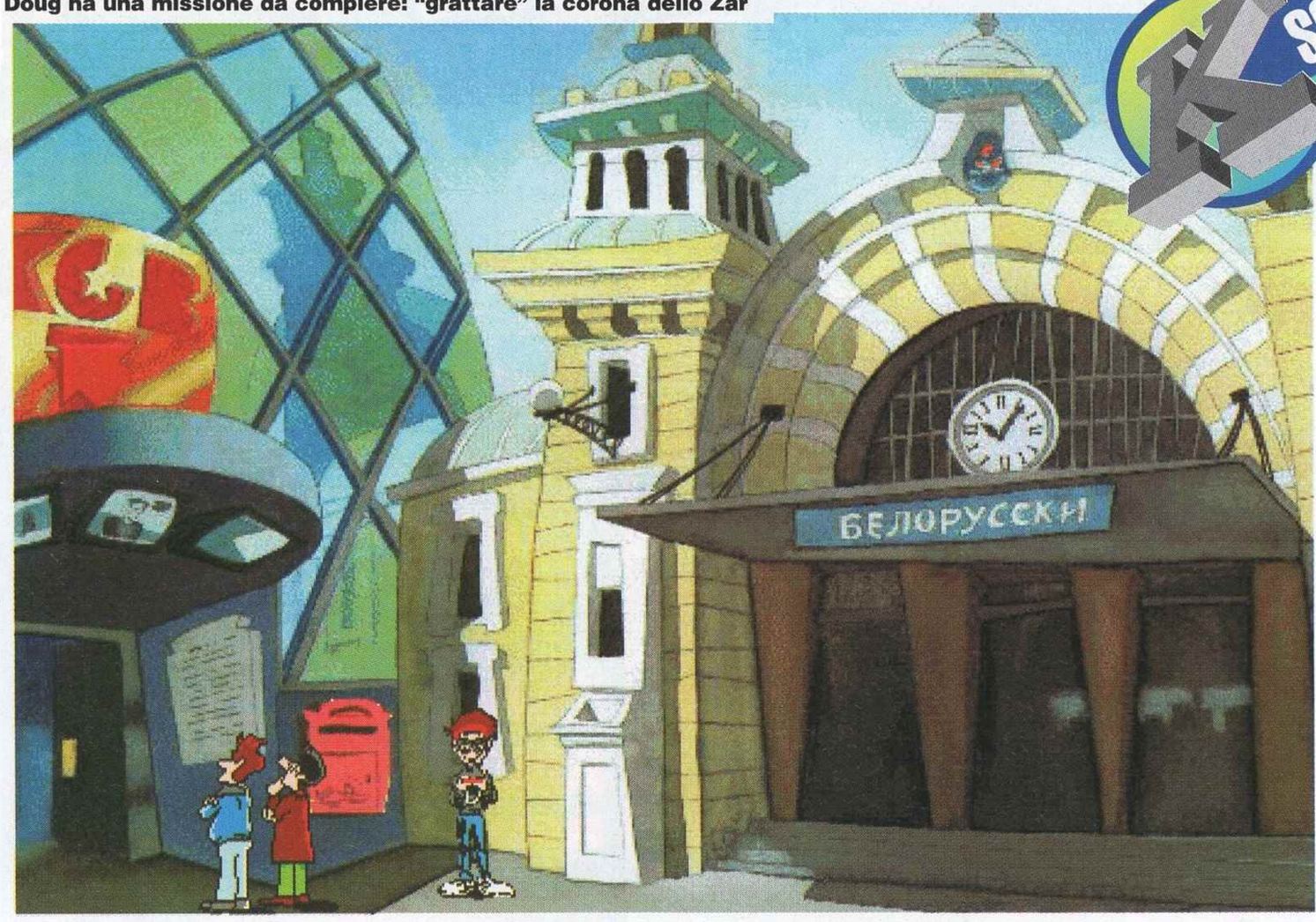
**Nuovi inaspettati e sorprendenti "profili" intorno alla Piazza Rossa. Di questo passo dovre andremo a finire?**

The Big Red Adventure si prospetta come un gioco estremamente divertente, fa parte di quei games che non si riesce a classificare come giochi di ruolo o adventure. L'installazione è molto semplice e il programma ha riconosciuto automaticamente la mia scheda video e la scheda musicale; purtroppo la versione in mio possesso era su dischetti, ben 12 e tutti ad alta densità, ve l'immaginate l'installazione? Fortunatamente esiste anche la versione su CD che è stata implementata con i dialoghi. Ma torniamo ai dischetti, qui c'è una cosa assai ingegnosa (scusate la rima ma mi piaceva) per i più sfortunati che non posseggono ancora un disco rigido da 2 Giga e di conseguenza hanno poco spazio libero sul disco e non possono permettersi la bellezza di 57 Mb di gioco ( è questa la grandezza di TBRA dopo l'installazione completa) esiste la possibilità di caricare il gioco a parti, andando ad occupare una quindicina di Mb per volta. Questa è sicuramente un'ottima idea, un'altra cosa che mi è piaciuta è che TBRA utilizza la grafica VGA ad alta risoluzione, 640x400; voi vi chiederete perché non utilizzare un formato standard di 640x480: semplice, perché in 640x400 vengono occupati nella RAM della scheda video solo 256 Kb, in questo modo il motore grafico sviluppato dalla Dynabite (dinamica azienda genovese: evviva i programmatori italiani) usa 256 Kb per gli sfondi e altri 256 Kb per muovere i personaggi. TBRA si prospetta come un grosso successo a livello di vendite, come già lo è stato il primo lavoro della

## A.A.A. Cercasi Lenin disperatamente: per un nuovo ideale socialista

Dynabite, "Nippon Safe Inc", un'avventura svolta in un Giappone visto dalla parte degli europei. Ma incominciamo a giocare a TBRA: il gioco è ambientato in Russia, che dopo il crollo del comunismo si è avviata al capitalismo più sfrenato, conservando però le sue tradizioni più popolari. Dal nulla sono nati imperi economici che esportano in tutto il mondo il "Made in Russia", prima azienda fra tutte è la Vodka-Cola (mi piacerebbe assaggiarla, deve essere un tantino alcolica) poi la famosissima casa di software Moscowsoft creatrice del più rivoluzionario e venduto sistema operativo; "il Matrioska" che ha ormai soppiantato i sistemi operativi americani (ogni allusione a fatti cose e persone è puramente casuale) per non parlare del KGB, l'ex servizio segreto russo che si è

Doug ha una missione da compiere: "grattare" la corona dello Zar

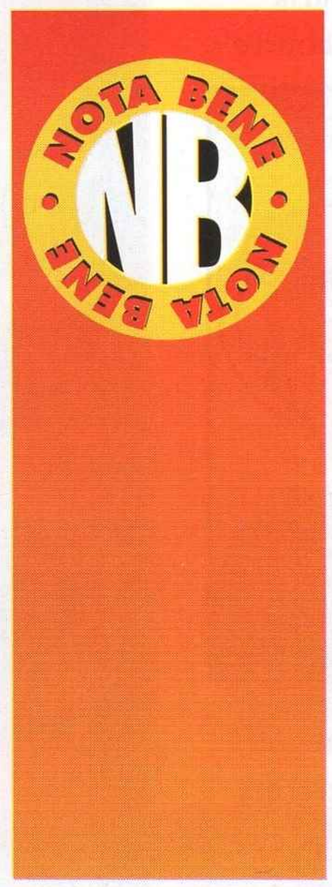



SONORO

## *Nella neo-Russia post comunista non si riesce a comprare la carta igienica*

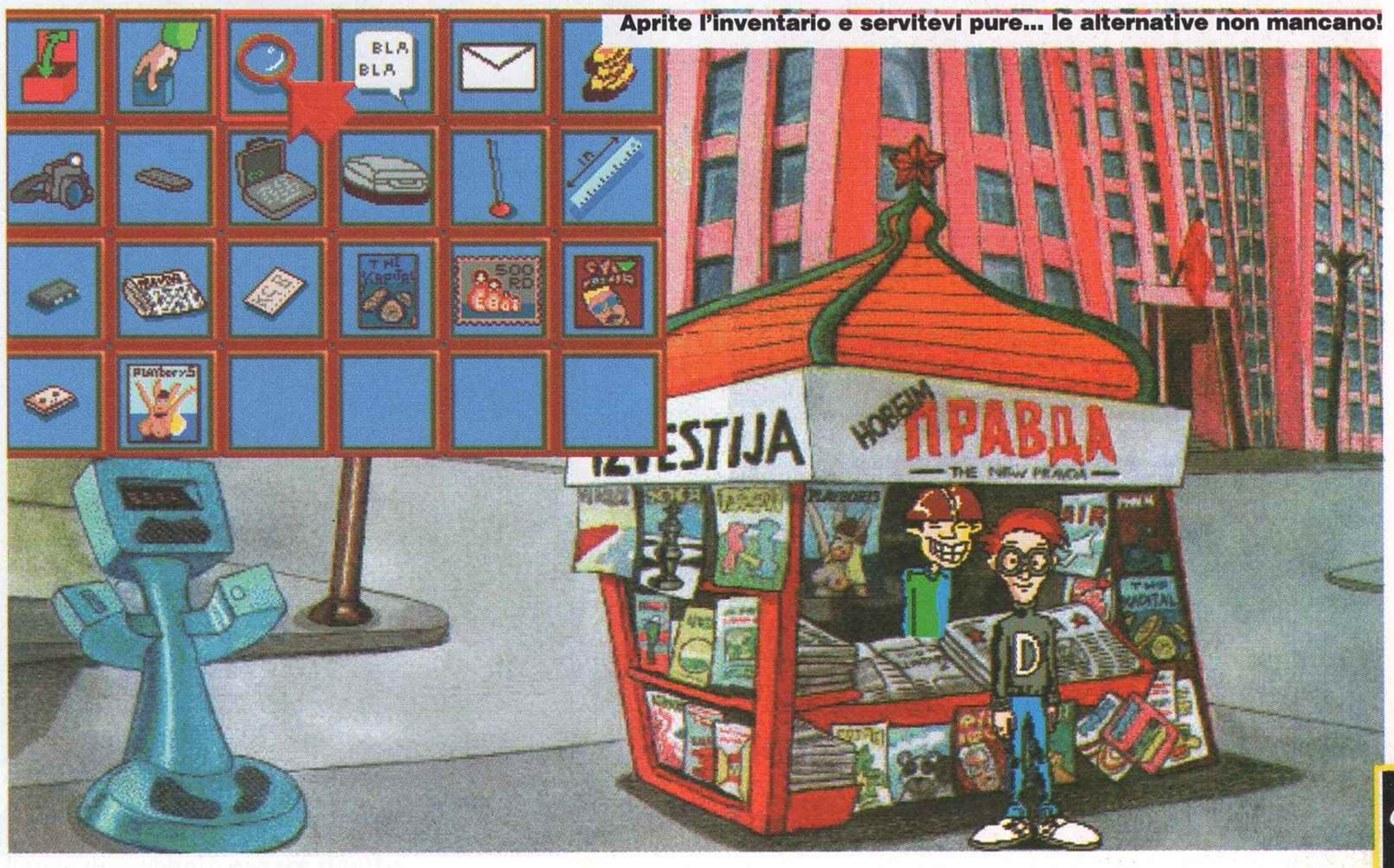
vi permetteranno di rispondere a tre domande per partecipare a un quiz, il "Matrioska Show". Per avere queste risposte dovrete sudare un pochino, con un russo che vuole della carta igienica (diventata introvabile dopo l'avvento del capitalismo), con un fotografo giapponese (dovrebbe scattarvi una foto con la sua macchina fotografica ultramoderna con super azimuth, multifocus, ma purtroppo è arrivato solo alla pagina 200 del manuale e non la sa usare!!!) e con un marocchino che non tratta e vi spara 100 rublodollari per un rotolo di carta igienica ruvida. Per parlare ai vari personaggi è sufficiente

convertito in un network televisivo con un fatturato annuo di circa un bilione di rublodollari (la nuova moneta locale). Tutto questo benessere ha però corrotto i cittadini della nuova Russia, i ragazzini moscoviti passano il loro tempo a smanettare su console Lenintendo, gli adolescenti vanno in estasi per gruppi rock come i Rolling Soviet e le casalinghe trascurano le faccende domestiche per seguire l'ennesima puntata di Dallasburg. Di fronte a tanta decadenza, un gruppo di Cosacchi nostalgici dei bei tempi passati, ha deciso di darsi da fare per riportare l'ideale del socialismo marxista-leninista ai fasti di un tempo. Ma per fare questo hanno bisogno di un grande leader, un uomo pronto a guidare le masse operaie verso il radioso futuro di una società comunista in un mondo comunista. E chi, meglio di colui che già una volta è andato tanto vicino a tale obbiettivo, il padre del comunismo sovietico, il compagno Lenin? Così, con l'aiuto di un illustre medico di provata fede comunista, il dottor Virago (radiato dall'ordine dei medici per le sue pratiche poco ortodosse), questo gruppo di vecchi compagni decide di trafugare la salma di Lenin dal mausoleo della Piazza Rossa per riportarlo alla vita grazie alle arti stregonesche del dottore. Ignari del pericolo che incombe sul mondo occidentale, iniziamo la nostra avventura. Impersoniamo Doug Nuts, un giovane ragazzo dai principi non proprio sani; di professione fa il ladro. Il suo obbiettivo è la corona dello Zar, custodita nel Cremlino. Dopo aver scattato alcune foto al Cremlino vi accorgete che rubare la corona dello Zar non è affatto facile; ma il rischio è il vostro mestiere. TBRA ricorda da vicino Sam & Max hit the road e Zak Mc Kracken, la scenografia e di tipo cartoons con sfondi molto ben disegnati che possono arrivare fino a tre schermi di grandezza con scrolling sia orizzontale che verticale. Cliccando il pulsante destro del mouse appare l'inventario, per interagire con esso basta selezionare l'icona e trascinarla sull'oggetto con cui si vuole interagire. Vi trovate nella camera dell'Hotel Ritz, ed esaminate con cura le fotografie scattate al Cremlino, raccogliete un po' di oggetti che trovate nella stanza e uscite. All'esterno vi trovate in una Mosca molto democratica e cosmopolita. Il vostro scopo è di raccogliere una serie di oggetti che




**E' un gioco molto divertente e che vi farà perdere parecchie ore per arrivare alla fine, ricorda da vicino come stile Sam & Max hit the road e il buon vecchio Zak Mc Kracken. I disegni sono molto belli, in stile, cartoons e la colonna sonora è buona. Anche la storia è molto divertente e vi farà fare parecchie risate.**

Aprite l'inventario e servitevi pure... le alternative non mancano!



## *Riuscirà il simpatico mozzo Dino Fagioli... a fare ritorno sulla sua nave?*

cliccare sull'icona a forma di vignetta e successivamente sul personaggio con cui si vuole parlare. Nel caso che le possibili risposte siano più di una, appaiono due vignette ed è possibile selezionare o una o l'altra risposta o domanda da fare al personaggio con cui parlate. Ma torniamo a Doug, dopo lo show, troverete un passaggio segreto che vi porterà al museo.
Finalmente la corona è quasi vostra, ma sul più bello, quando state per impossessarvi del prezioso cimelio, arriva un vostro "collega" che vi precede. Ne succedono veramente di tutti i colori ma per non togliervi la gioia di continuare questo gioco, vi darò solo una sommaria descrizione dei due personaggi che incontre-

rete più avanti nel gioco, più precisamente nella terza e nella quarta parte. Incontrerete "Donna Fatale", una donna prosperosa, che grazie alle sue amicizie con l'imperatore è diventata una star internazionale e si esibisce nientepopodimenoché al Bolscioi. Da qui in poi potrete interscambiare i personaggi e "pilotare" o Doug oppure Donna, o ancora "Dino Fagioli" uno sfortunatissimo quanto nerboruto ragazzo, che imbarcatosi in una nave come mozzo, una volta fatto scalo in un porto della Russia si è perso (come al solito) ed è stato abbandonato in un paese a lui sconosciuto. La vicenda si svolge addirittura nel mitico Orient Express dove Donna vi chiede di aiutarla, perché è vittima di un ricatto. Incontrate anche Dino che si offre di aiutarvi e sullo stesso treno indovinate un po' chi incontrate? Non ve lo dico!!! TBRA è sicuramente un gioco che strapperà il sorriso ai più bronciosi e vi darà filo da torcere.

***Riccardo Giletta***

**Genere:** Adventure
**Casa:** Dynabyte
**Sviluppatore:** Interno

### Pro

**Ottima la grafica**
**Interfaccia utente molto semplice.**
**Buona la colonna sonora.**

### Contro

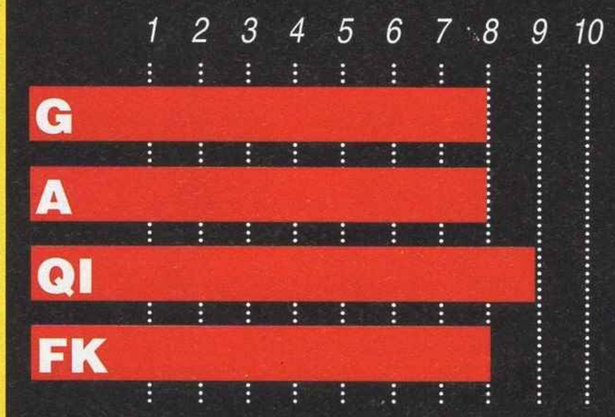
**Non è sempre facile "pilotare" i personaggi.**
**Difficoltosa l'interazione con più oggetti.**

### PC

**I requisiti minimi per giocare a TBRA sono 4Mb di RAM con almeno 570 Kb di memoria di base libera, 57 Mb di spazio libero su HD (con la possibilità di caricare una parte per volta occupando "solo" 15 Mb), grafica SVGA ad almeno 256 colori, mouse: vengono supportate le schede audio Soundblaster e compatibili.**

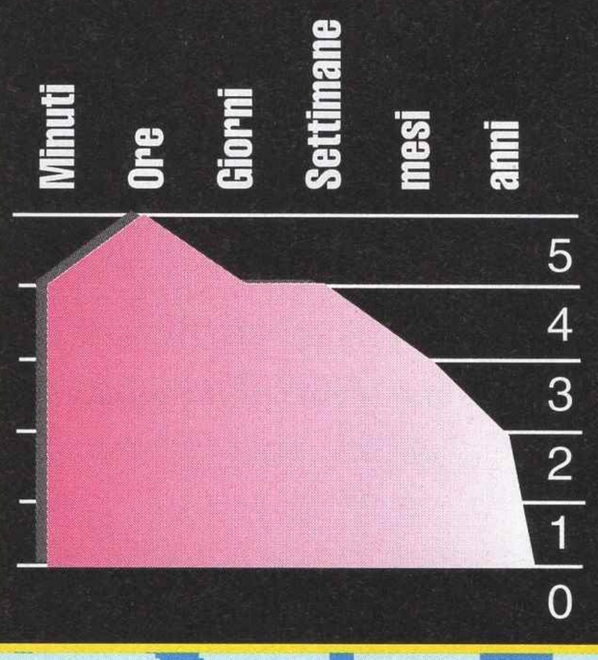
### RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

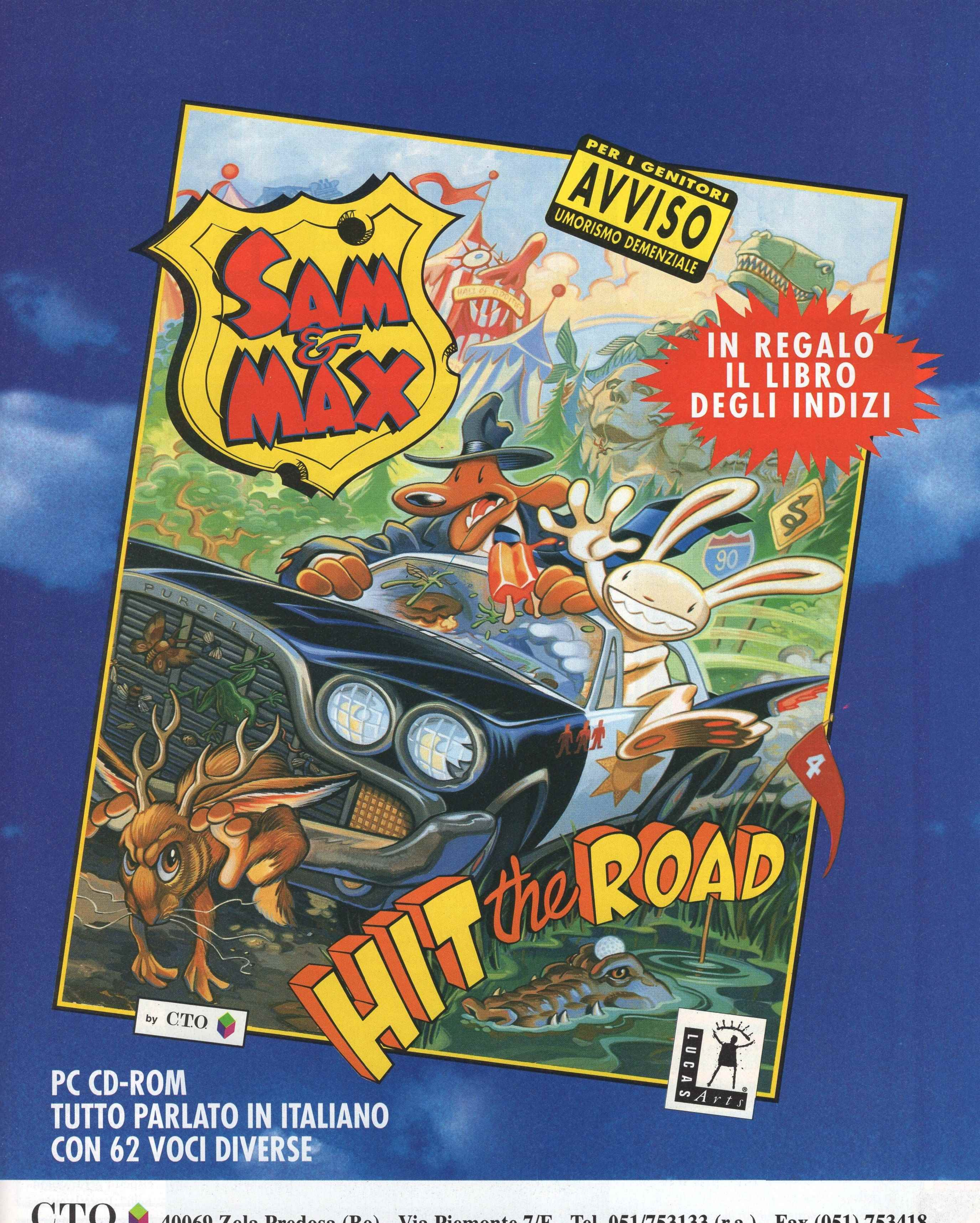
### K VOTO 899




**Thr Big Red Adventure è un'avventura molto ben congeniata che fa della grafica, del sonoro e dei dialoghi i suoi punti di forza. TBRA è caldamente consigliata a tutti i seguaci delle avventure alla Sam & Max Hit the Road, oppure alla Woodruff. Tra le note positive del gioco la grande giocabilità, e la longevità globale del prodotto.**
**Peccato per un certa difficoltà nel pilotare i personaggi e nell'interagire con la storia: forse l'unico neo di questo riuscito adventure/demenziale.**

### CURVA D'INTERESSE





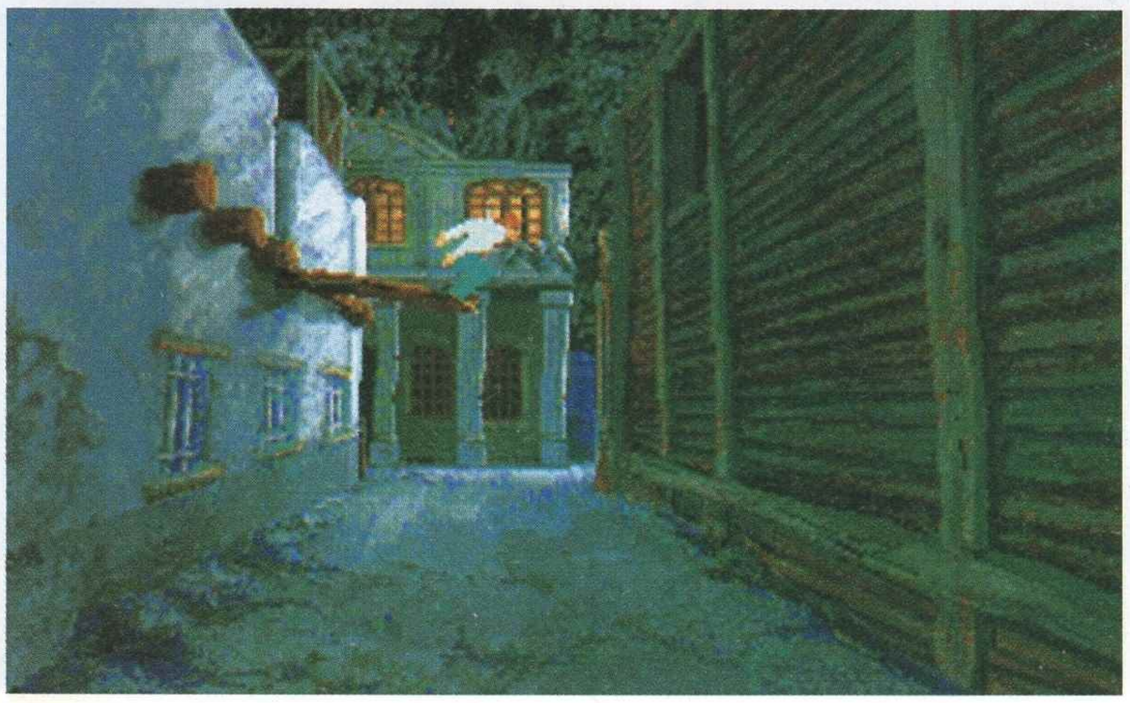

C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

# Alone in the dark 3

*Una produzione che nasce già vecchiotta: forse un'allusione ad una presunta maturità? Il gioco della Infogrames, terzo episodio della serie "Alone", continua a divertire e a coinvolgere; e pur non apportando grosse innovazioni non delude e si riconferma a livelli di qualità elevata, soprattutto per la formula, che non invecchia. Praticamente senza età... Un classico.*

Non c'è più gusto a scrivere recensioni per le riviste di videogiochi. Sui giochi più "importanti" si gettano come falchi famelici redattori di riviste di settore di mezzo mondo, e, una sana regola della concorrenza chiederebbe per diversi prodotti, caratterizzazioni sempre diverse. Non ce ne dovrebbe essere motivo: in fondo siamo tutti sullo stesso osso. E, a dire il vero, c'è un sacco di polpa. Allora, il problema dov'è. Forse nei giochi, che pur motivati dalla sperimentazione e dalla ricerca di sempre nuovi motivi di interesse, si ritrovano spesso ancorati alle medesime engine. Si gira e si rigira tra i traccciati di un game che si prospetta abbastanza simile (?) ai suoi predecessori di serie. Oltretutto, per quello che riguarda Alone in the Dark ci troviamo di fronte ad un terzo episodio... E allora giù... Alone in the Dark, il coguaro in cui si reincarna il protagonista, il cimitero Navajo su cui era stata edificata Slaughter Gulch, la maledizione, gli angoli ciechi, i gatti randagi, i gatti ciechi, la successione di schermate con effetto carrello, la ripetitività ecc... In realtà in Alone in the Dark III non c'è niente di tutto questo; è un gioco nuovo - perché, seppur non rechi particolari innovatività, è pur sempre un grande classico e come tale, lo si può solo imitare, o superare nettamente. Volendo usare un linguaggio colorito, lo si può uccidere, ma non vincere. E, seppure

*Il coguaro, il cimitero indiano di Slaughter Gulch, le "schermate"...*



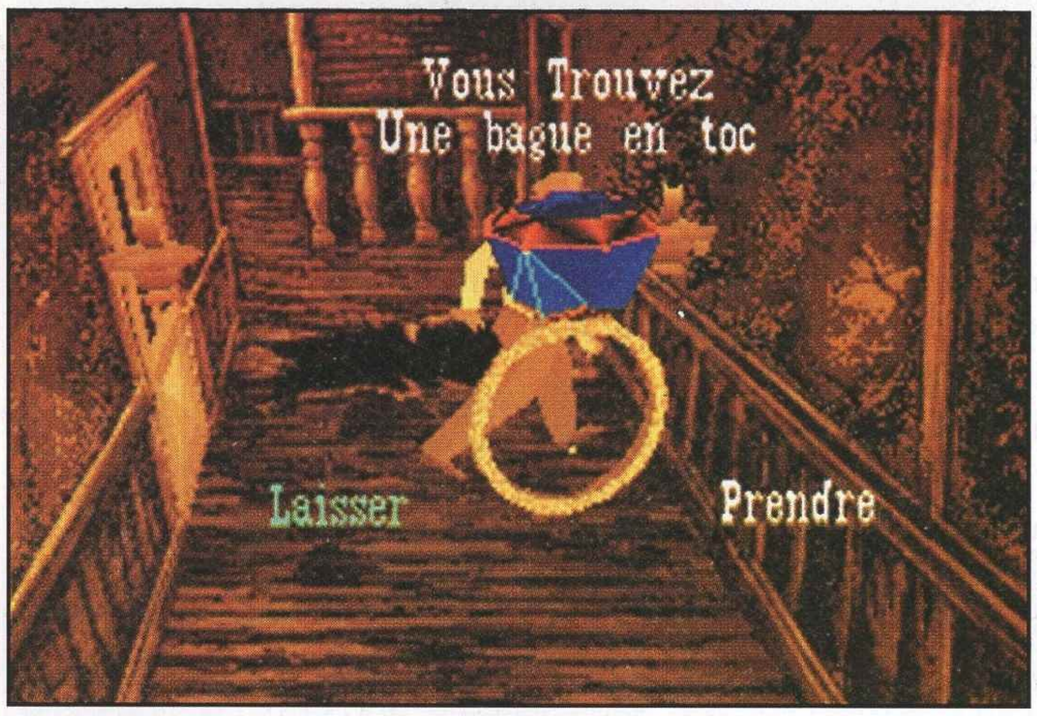
Ecstatica sia un prodotto che nel genere si prende la confidenza di fare mangiare alle "puntate" di Alone un bel po' di polvere, non si può dire che lo superi a tutti i livelli. Questa considerazione ci porta a sollevare una serie di interrogativi sulla velocità di progressione delle conoscenze e delle tecniche in mano ai programmatori e agli sviluppatori delle Software House, e sui reali limiti di un genere che, seppure destinato ad orizzonti ad oggi inpresumibili, mostra costantemente i propri limiti, inseriti e organizzati in un mondo, quello della realtà virtuale - una dimensione ancora "virtuale" -, che seppur non privo di enormi potenzialità, non sembra avere ancora le chiavi per rendere reali e credibili tutte le teorie le speranze e le sperimentazioni che riesce a suscitare. Viene insomma da pensare, a volte, che in fondo non siano altro che giochi, e se uno di essi dispone di una buona struttura, di alcune buone idee, e di ottime realizzazioni, non se ne possa decretare il "de profundis" e debba anzi essere rivisitato e riproposto, valorizzato e storicizzato, anteponendosi ad una logica che concepisce il futuro come pura velocità. Non si vuole con questo fare un discorso contro il progresso, contro il futuro, ma, insomma, si abbia più rispetto per i "colonnelli". Loro la guerra l'hanno già combattu-

## *Lugubri luoghi abitati da mostruose creature dell'oltretomba*

ta, e qualche volta hanno anche vinto.
Quindi, se volete un consiglio, voi continuate pure a chiamare Carnby, e a sollecitarlo con le vostre richieste d'aiuto. Le oscure foze del male e i signori delle tenebre non devono avere tregua.

### ALCHIMIA NAVAJO

Alone in the Dark III è un robusto gioco ad ambientazione simil- dark: simil, nel senso che l'atmosfera crepuscolare che si vuole rendere non sempre è ben sintetizzata nelle soluzioni grafiche adottate. L'ambientazione nel nostro caso è quella di un antico borgo di minatori, che, costruito all'epoca della Corsa dell'oro dai pionieristici cercatori attirati dalle lusinghe, spesso illusorie dell'aureo metallo - e di una ricchezza smisurata e a portata di badile - sciamavano come onde di tordi lungo le radure e le desertiche praterie del selvaggio ovest, lasciandosi dietro una lugubre scia di ruderi e baracche. Villaggi che venivano costruiti in fretta e furia in prossimità di presunte vene aureee, che venivano altrettanto repentinamente abbandonati dopo avere saccheggiato il presunto filone e essersi resi conto che forse non si trattava di un prezioso giacimento aurifero, ma di una spolverata di polvere gialla, o di qualche piccola pepita rotolata fin là chissà per quale motivo. Lugubri luoghi, specialmente ai giorni nostri, pieni di pericolanti polverose baracche piene di spifferi e di cascanti birrerie di inizio secolo. Leggi saloon. Nei western sono sempre un classico. All'inizio Carnby non è lì. E' nel suo ufficio a cercare di raddrizzare tutti quei libri accatastati alla bell'e meglio sui malmessi ripiani del suo malinconico ufficietto da spericolato detective. Un quadretto retrò, in cui si presagisce, anche se non è evidente, la presenza di cappelli flosci "a gogò, moltissime sigarette, un poster ad altezza naturale di Marlowe, il mitico poliziotto sentimentale creato dalla penna di Dashiell Hammett, e qualche altra fotografia, di qualche donna, prove per un rapporto insostenibile, restate logore fotografie di un arido archivio sentimentale. Tra queste, anche una



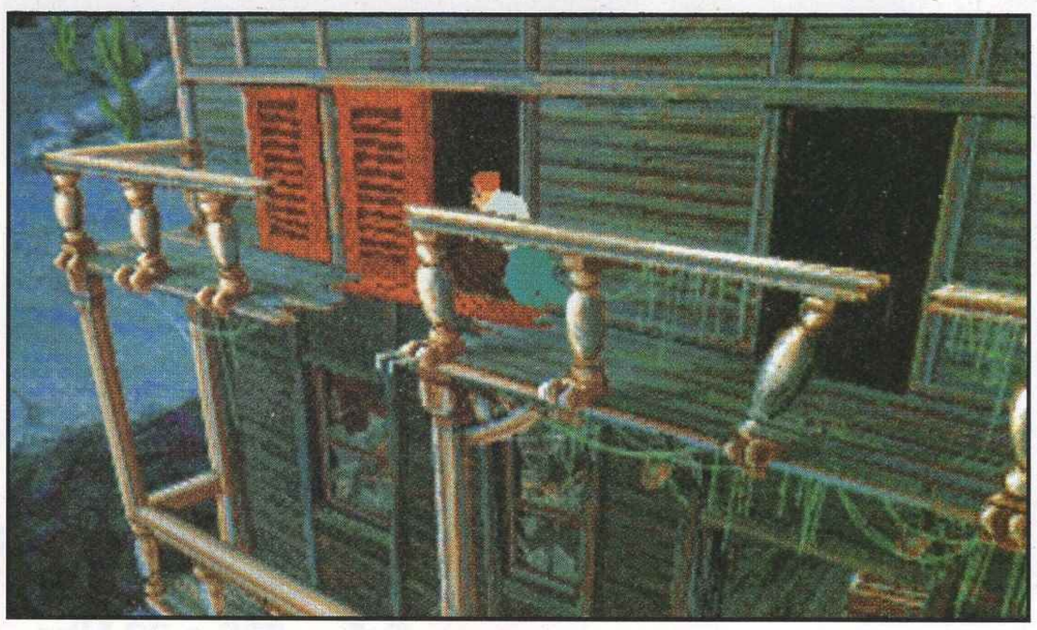



foto ricordo della vecchia compagna di avventure. Quella Emily Hartwood che era stata l'eroina del primo Alone, e che si era poi dileguata - non è semplice convivere un'intero Alone in the Dark I, magari giocato nelle mani di qualche ragazzetto inesperto, con un tipo come Carnsby. Non ti passa più! Scampata alla prima lugubre esperienza resta per un po' latitante per poi scegliere la carriera cinematografica. E, indovinate un po', la lavorazione del film in cui Emily ha trovato una parte, prevede che alcune scene vengano girate in uno scenario "naturale"; un autentico villaggio di cercatori d'oro, nel deserto. E purtroppo si tratta di Slaughter Gulch, un villaggio edificato sui resti di un cimitero Navajo e ormai infestato di lazzaroni mezzi vivi, teschi, vecchi fantasmi putrescenti, lordi spiriti malefici e pellirosse con uno spiccato senso macabro, che nella tenutina tutta baracche e porte calcinate hanno deciso di eleggere la propria insana dimora.

E' il regno della alchimia navajo, di quella stregoneria indiana che aveva già fatto schiarire i capelli a personaggi del calibro di Zagor-Ten-Hay, e persino a Tex Willer e ai suoi fidi pards. Mefisto, la mummia, palline di polvere di cadavere: cose di paura. Il mucchio di sepelliti del villaggetto, alle prese con una dozzina o più di esseretti di bell'aspetto, umani in carne, e che carne e ossa, con coloriti rosa e tutta quella ciccetta, perdono la testa e se li portano in qualche posticino, per compiere un qualche lavoretto. Fatto stà che la troupe cinematografica è scomparsa, che nessuno riuscirà a vedere questo film - che magari veniva pure bello, e soprattutto Emily sarebbe da considerarsi dispersa; disperso, nel gergo tragico-poliziesco vuole generalmente dire trapassato... A meno che. A meno che qualcuno tiri fuori un decino e dia un colpo di telefono a Carnby. E' Greg Sanders che si occupa della triste incombenza: c'è da recarsi a Slaughter Gulch, la "gola del massacro" una desolata località del deserto californiano, e non c'è davvero tempo da perdere. La vita di Emily dipende dal fiuto del vecchio cacciatore.
Lui? Be' non è tipo da farsi pregare: adora i serpenti. Tira fuori il vecchio revolver, il celebre fuciletto, la frusta, infila tutto nel cinturone e si dirige alla volta della decrepita cittadella.
Qui avrà modo di misurarsi, sempre camminando a tentoni, perché lo scuro furoreggia, con pistoleros, dai tratti zombieschi, personaggini malintenzionati, luridi parrucconi pelle e ossa, cowboys invulnerabili, mostri, di ogni tipo, naturalmente i serpenti, e quanto altro lo spaventoso potere dell'alchimia pellerossa ha saputo partorire. Tra gli inquietanti meandri della città fantasma, labirinti dove regna la paura, e l'orrore, camminerà da solo, nel buio. Alla ricerca della ragazza, dei colleghi cinematografari, del budget, delle pellicole con le scene già girate, ma soprattutto, come ogni detective privato che si rispetti, alla disperata ricerca di sé stesso.
Squadra che vince non si cambia. Se il vecchio detto ha validità sportiva e professionale, non si capisce per quale ragione dovrebbe floppare sui videogames. Infatti in questa "nuova"

# *Nel buio ci si perde facilmente... quindi, occhio alla mappa*

versione di Alone In The Dark non si notano, sotto l'aspetto tecnico, grandi novità. Black-out creativo: probabilmente no. Frenesia produttiva? Probabilmente sì: quando il mercato tira. Tant'è. La stessa interfaccia. L'eroe che impersonate, e che vi impersonifica, si muove su fondali fissi, e il suo progredire è ripreso da diverse angolazioni. I piani sequenza sono di diverso tipo e martellano rifocalizzando il personaggio ogni volta che cambia locazione e ambiente. Mancano ancora sequenze in "soggettiva", alla Doom e consimili - piuttosto adatte per incedere nel buio. Però, a ciascuno, come si dice, il suo. E "Alone" un suo lo ha. Tra le novità una mappa della città da cui ricavare precise informazioni logistiche, e a cui domandare, in mezzo a così poca luce, dove cavolo ci si trova. Inoltre, la possibilità di un intermezzo dove ci si rivisualizza, con un effetto cinetico di rotazione e di progressiva e scalare ricomposizione dell'immagine. Non male la possibilità di variare il livello di difficoltà che valuta la capacità di sopportazione dei colpi ricevuti del nostro protagonista, la sua energia e la capacità di difesa dei nemici. Interessante e utile la scelta di fornire dieci posizioni di sicurezza che vi permettono di proseguire quando siete inchiodati: una buona idea per attutire lo stress da "effetto notte". L'area esplorabile, la superficie del gioco, è stata ampliata rispetto alle edizioni precedenti e la sensazione globale dell'ambiente di gioco, valutato al di là delle singole sezioni, corrisponde a dimensioni davvero estese, intensificando e amplificando le sfere di coinvolgimento.

Sonoro in ottimo italiano, buone musiche "spaghetti-western", effetti sonori ben sincronizzati e abbastanza curati, esteso, vario, ben sviluppato. Un vero e proprio "film" con una cura cinematografica nelle inquadrature e una sapienza nelle "riprese", che, seppure con qualche cedimento - a volte piuttosto evidente - , forniscono un risultato sempre vario, attraente, gustoso e spettacolare, garantendo un grande divertimento oltre alla probabile longevità del prodotto. L'ambientazione western-horror è inoltre abbastanza originale, con trovatine davvero gradevoli e un tono creativo che si distingue.

Della statura degli Highlanders? Ai posteri...

***Danilo Rocca***

**Genere:** Avventura
**Casa:** Infogrames
**Sviluppatore:** Interno

**Pro**

**Software e manuale in italiano!**
**Ottimo sonoro.**

**Contro**

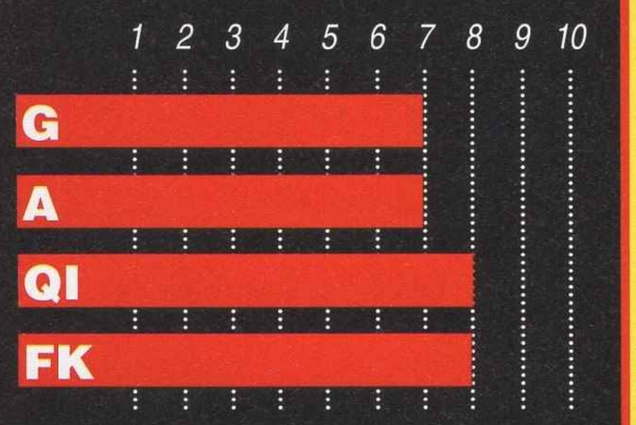
**Poco innovativo, in fin dei conti si tratta di un sequel.**

## PC-CD ROM

**Per assistere al terzo capitolo delle avventure di Carnby avrete bisogno almeno di un 386 a 33 Mhz con 4 Mb di RAM e una scheda VGA a 256 colori. Riconosce tutte le principali schede sonore.**

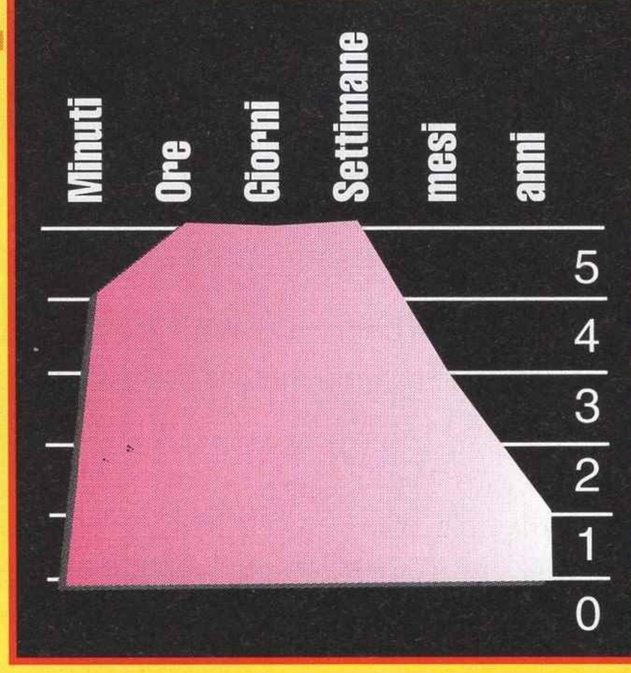
## RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO

## K VOTO 867




**Beh, dobbiamo ammetterlo, giocando giocando il terzo capitolo della serie S.O.S. Carnby ci ha conquistato, aumentando in modo sensibile il punteggio ottenuto in prima impressione. Rimane tuttavia la sensazione di trovarsi comunque davanti ad un sequel che probabilmente non ha più molto da aggiungere alla serie che pensiamo vada a completare. C'è qualche innovazione a livello di interfaccia e la storia è sufficientemente avvincente, però, probabilmente la perfezione era già stata toccata con i due precedenti capitoli!**
**Tra le note liete il manuale e il software in Italiano. Lo consigliamo ai darkomani inguaribili e a chi per qualche misterioso motivo avesse mancato di acquistare Alone 1 e 2.**

## CURVA D'INTERESSE

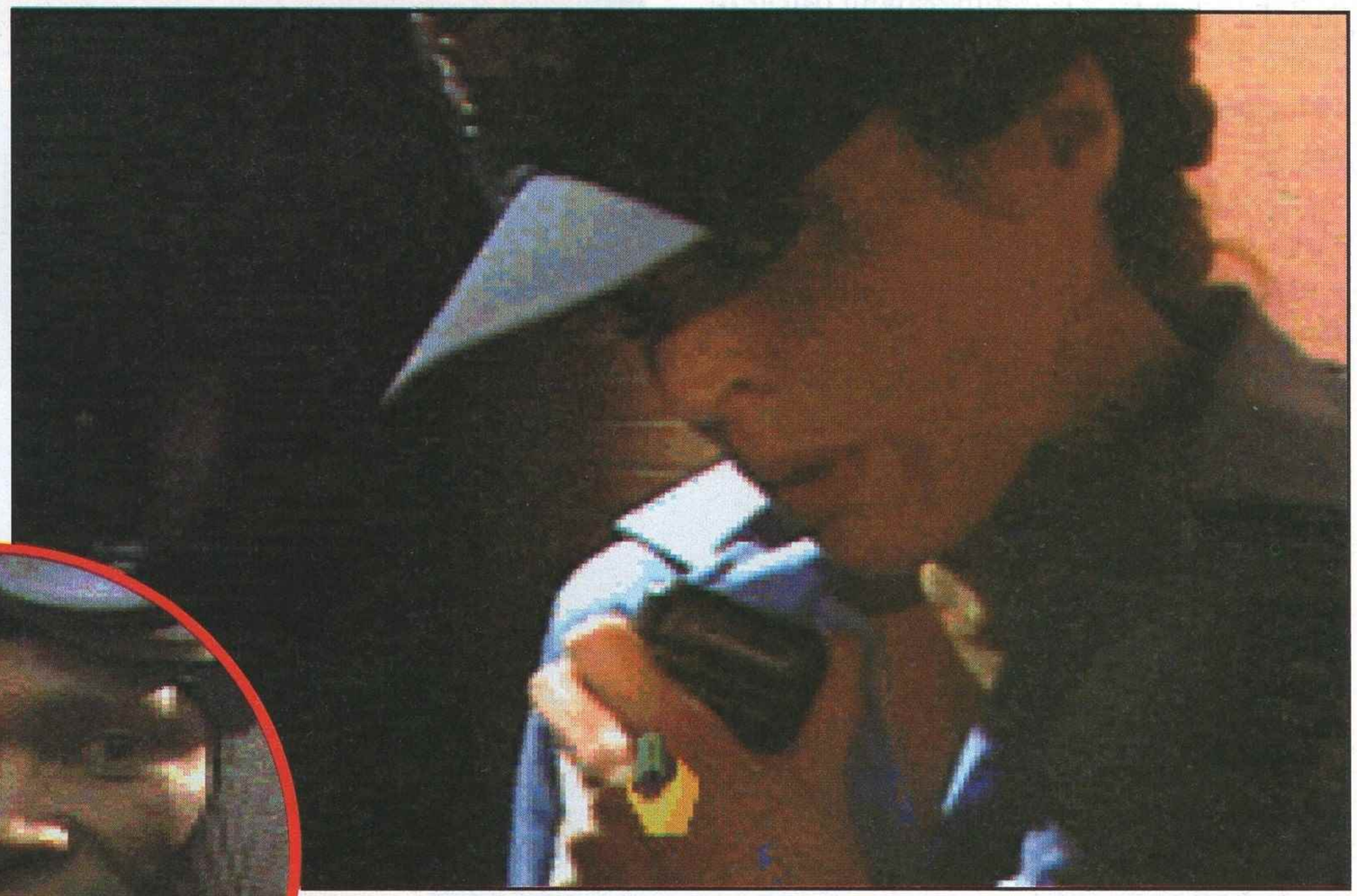


# CRIME PATROL

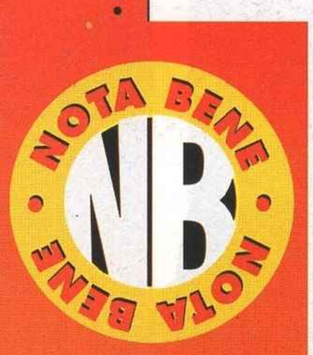
***Una bellissima poliziotta vi aspetta, ma non è come pensate voi, non ci sono cenette a lume di candela da condividere, ma una missione assai pericolosa: ci sono dei terroristi da sbaragliare e si sono barricati in una roulotte...***

Crime Patrol è un laser game: immagino che sappiate tutti cosa vuol dire, ma io ve lo spiego lo stesso. Vi ricordate anni fa quando nelle sale giochi fecero la comparsa alcuni giochi, definiti appunto laser games, tipo Dragon's Lair oppure Space Ace, che avevano una grafica eccezionale e una bella trama ma putroppo ci si stufava presto perché il gioco consisteva nel fare determinate azioni in un determinato tempo e una volta imparata a memoria la sequenza di comandi da eseguire il gioco diventava noioso. Questo problema era stato parzialmente risolto in Dragon's Lair dove i vari filmati venivano caricati in modo casuale impedendo al giocatore di memorizzare le varie scene. E' tutto chiaro ora? Spero di sì; ma torniamo a Crime Patrol. A differenza dei due giochi di cui ho parlato prima, CP non è un cartone animato ma un vero e proprio film. Sembra di assistere a un telefilm della serie "Cobra Investigazioni" per intenderci, dove rapine e sparatorie sono all'ordine del giorno. Dopo l'installazione che occupa una quantità irrisoria di byte sul vostro HD, si parte dal menu principale con una nuova partita. Possiamo operare 4 scelte, la prima per fare un po' di pratica con dei bersagli, le altre tre ci portano direttamente all'azione. Nella prima avventura, voi impersonate il compagno di una bellissima poliziotta e dovrete sparare e uccidere i vari terroristi che vi si presentano davanti prima che loro uccidano voi. Le sequenze delle scene sono veramente spettacolari: ci sono automobili che esplodono, terroristi che cadono da grattacieli, o che rimangono folgorati nell'alta tensione.

*Un vero e proprio film con attori stunt-man spericolati*



L'impegno di Robert Grebe (produttore esecutivo) è stato veramente alto, ha dovuto scomodare una sfilza di attori e stuntman, come se si dovesse girare un vero e proprio film d'azione. L'ultima azione della prima serie è un po' più difficile, in quanto, per evitare al giocatore di memorizzare la sequenza in cui appaiono i terroristi da uccidere, le scene avvengono in modo casuale e la vostra prontezza di riflessi viene messa a dura prova. Una cosa importante da non dimenticare è che la vostra pistola non ha munizioni all'infinito e man mano che sparate i colpi finiscono. Prima che ciò avvenga vi conviene portare il cursore del mouse sui proiettili e premere il pulsante destro, in questo modo ricaricherete la pistola. Se non riuscite a colpire il terrorista prima che lo faccia lui, venite beccati da un proiettile, fortunatamente avete tre vite; non sprecatele, perché ogni volta che morite si riinizia da capo la scena in cui vi hanno beccato. C'è anche la possibilità di salvare il gioco e vi conviene farlo, anche se dopo aver perso le 3 vite il gioco fornisce




**Crime Patrol è un laser game, ovvero un gioco dove scorre un filmato a pieno schermo e il giocatore deve fare una determinata azione predefinita in un certo tempo. Perciò se amate i giochi che non vi impegnano troppo a livello intellettivo ma con una sequenza di immagini spettacolari comprate Crime Patrol.**

comunque la possibilità di continuare l'avventura. La seconda serie composta da tre filmati è molto divertente, specialmente il terzo, è svolto in una specie di night dove ragazze poco vestite ballano incuranti della sparatoria che si sta svolgendo a pochi metri da loro. In questa serie non siete più il compagno della bella poliziotta, ma il vostro nuovo compagno è brutto, molto grasso ed estremamente peloso. Durante le azioni vi può capitare che tra i terroristi passi anche della gente normale senza cattive intenzioni, occhio, se per sbaglio la uccidete perdete una vita. Vi capiterà anche qualcuno che fa il furbo ovvero che alza le mani come se dovesse arrendersi e poi cerca di colpirvi, in questo caso dovrete far fuoco solo e quando il terrorista sta per spararvi, se lo centrate prima avete ucciso un innocente (dura la vita del poliziotto). Passiamo alla terza serie dove la vostra compagna è una bellissima bionda: ci sono anche qui tre filmati, nel primo affronterete dei teppisti all'aperto, nel secondo sventerete una rapina in banca e nel terzo, sempre all'aperto, affronterete dei terroristi barricati in una roulotte. Purtroppo nel gioco non è possibile salvare più situazioni e questa è una grave mancanza; specialmente nel caso in cui i giocatori siano due. Quando si è stufi di giocare a CP si può comunque alzare il livello di difficoltà e i tempi in cui si deve reagire diventano molto più stretti.

***Riccardo Giletta***

**Genere:** Sparatutto
**Casa:** American Game
**Sviluppatore:** Interno

## Pro

**Fluidità dei filmati.**
**Sequenze entusiasmanti e spettacolari.**

## Contro

**Poco longevo.**
**Interfaccia utente poco intuitiva.**
**Pochissima interazione.**

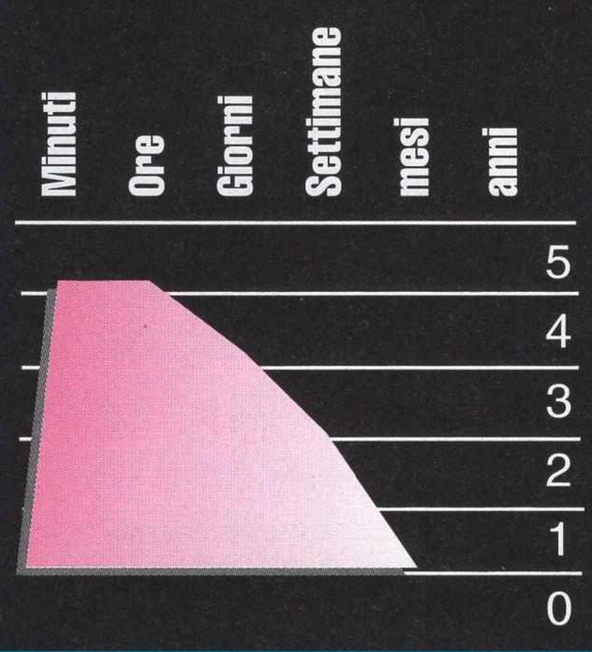
## PC CD-ROM

**Per giocare a Crime Patrol è necessario un 386 con una VGA da almeno 512 Kb, un mouse, un cd-rom single speed e una scheda musicale sound blaster o compatibile.**

## K VOTO 680

**Crime Patrol riporta alle atmosfere della sala giochi. In effetti si tratta di un gioco intuitivo, dalla grande grafica in cui non bisogna stare troppo a spremersi le meningi.**
**Uno sparatutto in cui bisogna colpire degli attori in un filmato che scorre sempre con la stessa dinamica, anche se sono state introdotte delle variabili per cambiare la sequenza di sparo e non annoiare immediatamente il giocatore.**
**Il limite di Crime Patrol è proprio quello di essere poco longevo nel tempo. Si tratta di un titolo sui generis da consigliare solo agli appassionati, per questi ultimi, in compenso il divertimento è garantito.**

## CURVA D'INTERESSE



# GIOCOOREALTA' !

Sei stanco dei soliti giochi? Allora "occhio" ai colpi ed entra nel mondo di...

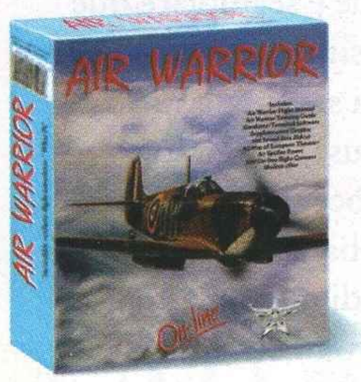
## AIR WARRIOR

Con Air Warrior diventi un pilota di aerei della I o della II guerra mondiale e combatti contro decine di avversari reali.

- **COMBATTI CON ALTRI 40 AVVERSARI REALI DI TUTTE LE NAZIONALITA'**
- **UNA SIMULAZIONE DI VOLO ESTREMAMENTE REALISTICA**
- **GRANDI BATTAGLIE TRA CACCIA**
- **VOLA COME MITRAGLIERE SU UN B-17**

## COME?

Abbonandosi e collegandosi ad Infosquare, la banca dati di BLUE BIT, tramite un qualunque personal computer ( Amiga, Atari ST, Macintosh, Pc ) ed un modem (minimo 2400 baud ).




- **MA QUANTO COSTA?**

Un'ora di gioco costa solo 5.000 lire, a cui bisogna aggiungere il costo della telefonata; gli utenti fuori Milano possono raggiungere Infosquare attraverso la rete Sprint, risparmiando fino al 75%, sul costo di una telefonata interurbana.

Per informazioni particolareggiate, chiamate subito Infosquare allo

## 02/66011588

oppure se non avete un modem chiamate lo 02/66.01.35.53 e vi risponderà un incaricato commerciale.

Infosquare é anche Federation II (corporazioni spaziali si contendono la supremazia dell'universo), Battletech multiplayer (On-line game 1994, *fonte Computer gaming world*), Mud (avventura testuale). Ed in più Internet, Servizi professionali e Messaggistica.

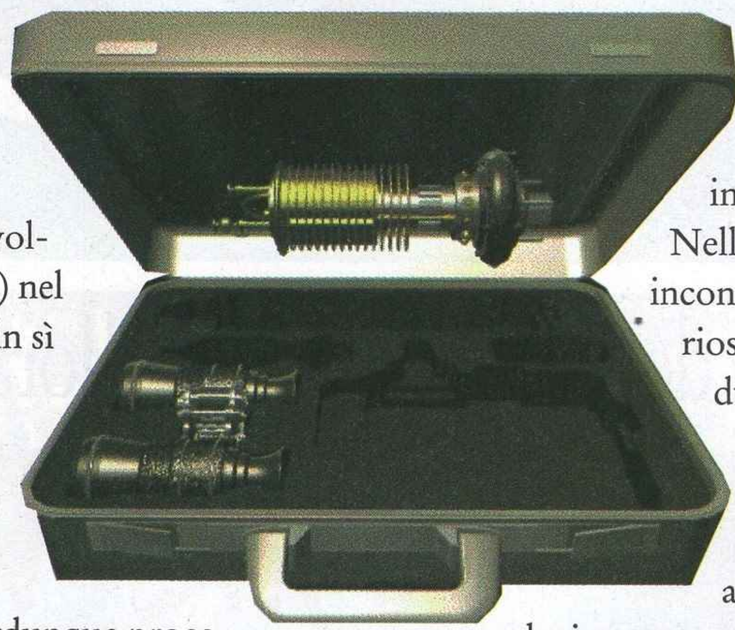
**InfoSquare è un marchio BLUE BIT - Servizi telematici multimediali**

Via Cantù 29 - Tel. 02/66.01.35.53 - Fax. 02/66.01.10.23 - 20092 - Cinisello Balsamo (MI)

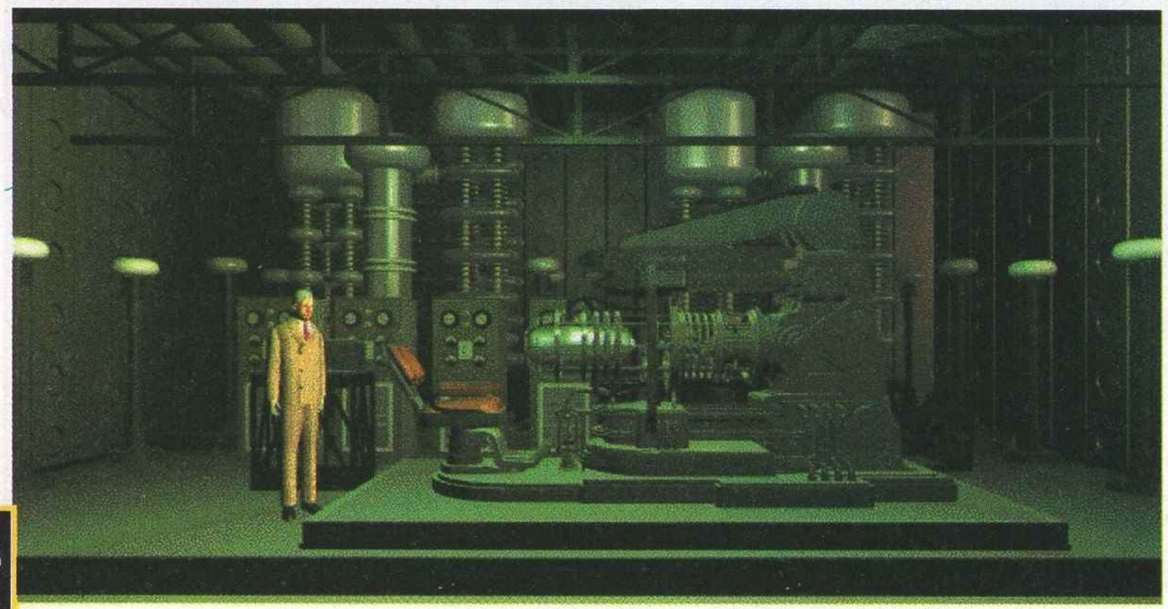
# GADGET

*Alla ricerca di uno scienziato scomparso, un viaggio su un convoglio ferroviario che effettua otto "indimenticabili" fermate... Si fa per dire!*

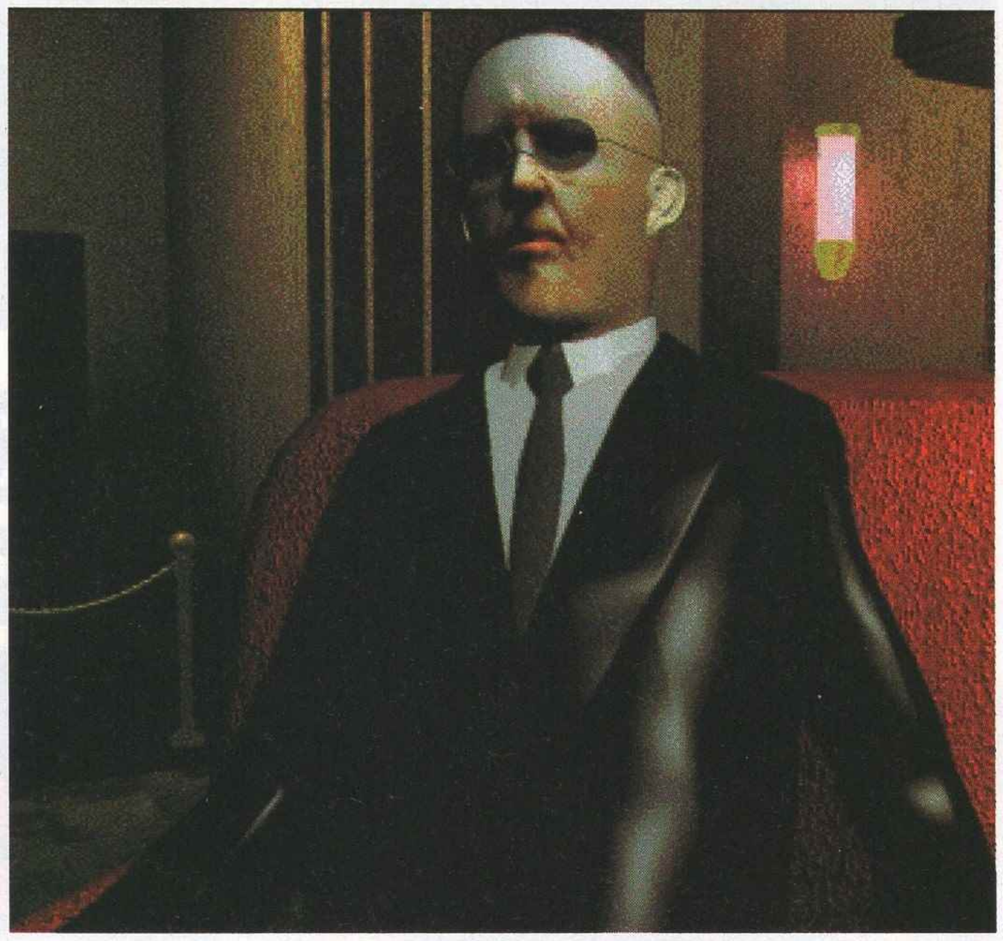
No, no e poi no! Io sul trenino non ci salgo! Suvvia, sia comprensivo, o mio illustrissimo e bellissimo supercaporedattore, con tutti i nuovi giochi che abbiamo da provare qui in redazione, perché proprio io devo cuccarmi 'sto pauroso "Gadget" ferroviario-giapponese che mi sa tanto di paccata? Mi sia data almeno una chance di evitare questo sacrificio: giochiamocelo a flipper. Se vinco io, mi scelgo i videogiochi da recensire questo mese e il capostazione lo fa qualcun altro; se invece dovesse vincere Sua magnificenza il Caporedattore, beh, mi faccio il trenino e sigh! (singhiozzo) prometto di viaggiarci giorno e notte fino all'ultima stazione...
Non avevo mai visto palline così veloci infilare la buca del flipper... e dunque eccomi qua. Facciamo buon viso a cattiva sorte e speriamo sia meglio che girare con le ferrovie italiane (non che ci voglia molto). Chissà, magari incontro Celentano che dorme in qualche vagone...
Ciuff, ciuff: si parte.
Stratabadoing! Che vedono le mie annaspose pupille? Un filmato degno del miglior QuickTime scorre veloce sullo schermo del mio Mac! Beh, sarà solo l'introduzione... infatti ecco che il dynamic movie sfuma per lasciare il posto a... una grafica sbalorditiva, roba da picchiare ripetutamente la testa nello scatolone cibernotticinedisplaymatico (volgarmente detto anche "video") nel disperato tentativo di tuffarsi in sì tanta beltà! Ricomponiamoci. Aspettate che scendo dal lampadario. Cercate di capirmi, proprio non me l'aspettavo... la qualità grafica mi ha colto "leggermente" di sorpresa. Ordunque procediamo. Il biglietto l'ho già fatto, mi siedo bello comodo così da godermi il viaggio. Questo infatti si svela essere, poco a poco, Gadget: un vero e proprio viaggio in uno strano mondo futuristico. Si parte dalla camera di un Hotel (il West End, la mia stanza è la 306, casomai un giorno capitaste da quelle parti) dove, appena messo piede in ascensore, un marmocchio dai lineamenti poco felici (che sia un nuovo scritturato per i telefilm della Famiglia Addams?) mi ruba la valigia. Sono un pollo che non sa giocare con i videogames? Scatta un moto d'orgoglio. Ricomincio il gioco, tanto siamo all'inizio... Morale: imbestialito come in poche altre occasioni, mi sono piegato al "New Game" 12 volte ma, inesorabilmente, ogni volta, quel bast... (no, va bene, è pur sempre un bambino) mi ha fottuto la valigia. Dunque, se qualcuno vedesse in giro per le strade della propria città un camioncino offerente stock di belle valige grigie... per favore mi chiami in redazione.



Nella hall dell'albergo incontro poi un misterioso e tetro individuo, lineamenti del volto poco felici pure lui (e comincio ad avere il sospetto che i personaggi di Gadget siano tutti degli zombi), chiacchierando con il quale intuisco dunque lo scopo del gioco. Devo trovare, per motivi poco chiari ma che si andranno svelando nel corso della trama, un anziano scienziato di nome Horselover avendo come unico indizio una vecchia fotografia in bianco e nero che il triste signore in nero della hall si premura di darmi. E' a questo punto che comincia il vero e proprio viaggio in treno. Un viaggio che passa attraverso 7 fermate in 7 successive stazioni, ad ognuna delle quali il treno si ferma giusto il tempo necessario per sgranchirsi un po' le gambe e scambiare due chiacchiere con gli stranissimi personaggi che abitano da queste parti. Ci si muove solamente e unicamente con il mouse, andando a curiosare dove si può e bloccandosi irrimediabilmente contro invisibili barriere laddove non si può. Le possibilità di movimento, in questo senso, sono davvero miserrime: il percorso è quasi sempre obbligato e poche dav-

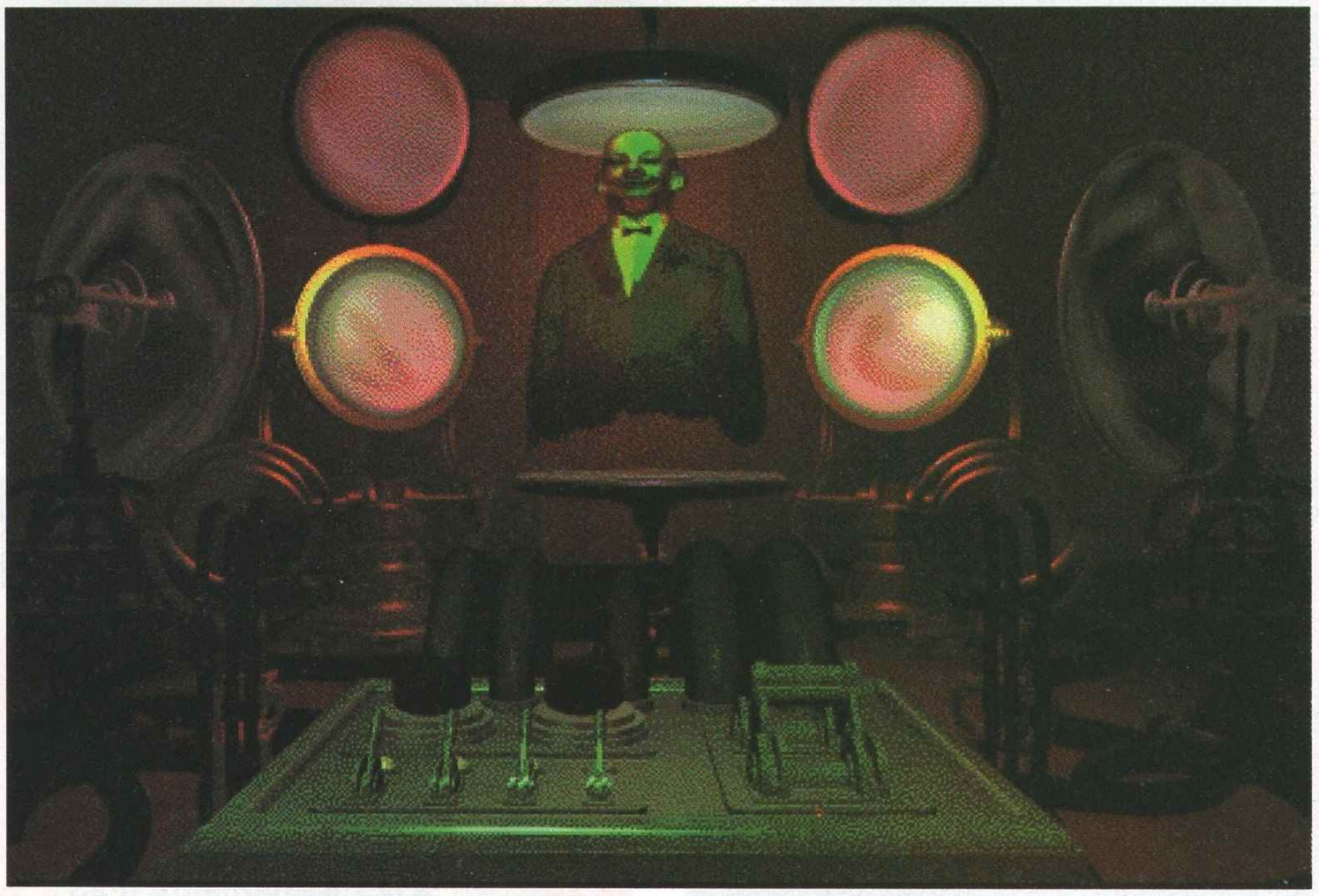


vero paiono essere le varianti o le deroghe concesse a quello che è il più lineare e più logico (ma anche più noioso) dei percorsi. Anche i pochissimi oggetti da recuperare lungo il tragitto, nei vagoni del treno o in una delle stazioni, sono abbastanza facili da trovare. D'altra parte, se non li trovi, il treno non parte... ed è quindi facilmente intuibile, nel caso, come non si siano ancora esplorati tutti i meandri accessibili di quel settore. Carenza non più leggera delle altre, il gioco soffre di una esasperante staticità dei personaggi e dei dialoghi.

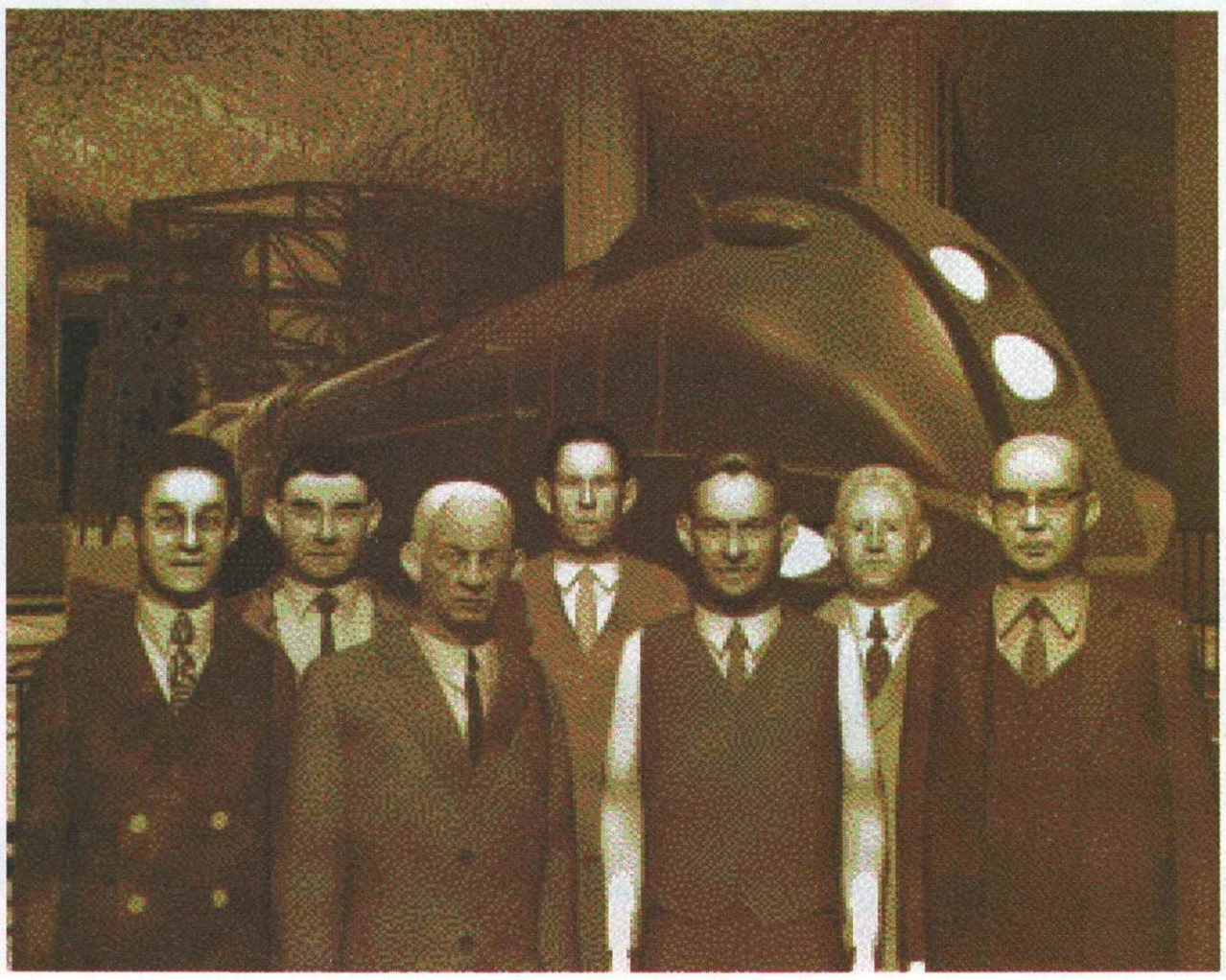


**Gadget non è un gioco molto paragonabile in ambiente Macintosh, ma anche più in generale. Tuttavia c'è una cura grafica che ricorda le atmosfere di Myst, il gioiellino della Bronderbund.**

## *I passeggeri sono un po' statici. Alcuni di loro muovono le pupille, ma si nota appena...*



Le comparse che si affacciano sul nostro cammino, certo ben caratterizzate graficamente (fate conto di vedere una vera fotografia con i colori un po' alterati) sono però assolutamente ferme! E se dico ferme... Anzi no, ho notato un paio di volte che alcuni di loro muovevano le pupille durante i dialoghi... Già, i dialoghi... Tutti rigorosamente in inglese scritto accademico scolastico, soffrono anch'essi di staticità e di eccessiva semplicità. E poi 'sto Horselover... possibile che lo conoscano proprio tutti tutti? A spezzare di tanto in tanto il senso di desolazione desertica che suscita l'esplorazione di Gadget (per rendere l'idea, pensate a quanto sareste felici di passare una giornata chiusi dentro al Museo delle Cere - senza altri visitatori, naturalmente - interrogando bellissime statue che vi rispondono tramite un nastro con messaggio preregistrato ), a spezzare la monotonia, dicevo, ecco di tanto in tanto portentosi filmati in grafica tridimensionale, purtroppo in bianco e nero (solo questi, il resto è a colori, tranquilli) ma comunque degnissimi di nota. L'omogeneità tra le varie parti del volume e i continui mix in dissolvenza tra tecnologie passate-presenti-future sono infatti tali, che mi è venuto addirittura il dubbio, cammin facendo, (o meglio, "rotaie" facendo) che l'impostazione in B/N di alcune tracce del CD sia stata appositamente voluta per dare un'atmosfera più in stile con le intenzioni degli autori. Una sorta di viaggio neogotico con intuizioni ed ambientazioni che a me hanno ricordato molto gli ultimi film di Wim Wenders. Sì, sono proprio l'ambien-



**Horselover, lo scenziato con cui bisogna mettersi in contatto, è il terzo da sinistra.**

tazione e l'atmosfera ricreate dagli autori di Gadget la nota più originale di questo lavoro: si combinano, infatti, sfumature decisamente moderne se non futuristiche con macchinari e marchingegni vari già esistenti negli anni Venti e Trenta. Vi capiterà così di avere sotto gli occhi schermi obsoleti di antiquati calcolatori, di quelli che ancora funzionavano a leve e bottoni, che trasmettono suggestivi filmati in 3D così come vi troverete a viaggiare su una sferragliante locomotiva a vapore a cui improvvisamente spunteranno ali ed alettoni. Sospinta repentinamente da potenti propulsori, si staccherà poco a poco dai binari e decollerà in un affascinante volo, rasentando e passando sotto quei lunghi ponti in ferro tipici dei più bei percorsi ferroviari, per andare a planare nel bel mezzo del deserto.
Potrete trovare, nelle sale d'aspetto delle stazioni, strani laboratori con catalizzatori e specchi a parabole convergenti che, a seguito della giusta combinazione di pulsanti, proietteranno assai realistici ologrammi del tipo "Principessa Leila chiede aiuto" (il più famo-

so olomessaggio della storia, quello che dà il via all'intera saga di Guerre Stellari).
Sì, ma la storia? Si chiederanno i più perspicaci di voi (cioè tutti). Allora, da attendibili (?) informazioni raccolte lungo il tragitto pare che Horselover sia uno scienziato molto abile nonché dedito a fantomatiche attività pseudoscientifiche. Ultimamente è assai poco reperibile, rintanato in un laboratorio nei pressi dell'ultima stazione ferroviaria (la West End Station) dove lavora su un esperimento riguardante una pericolosa cometa che è in traiettoria dritta dritta verso il nostro pianeta. Da quelle stesse parti si aggira inoltre una misteriosa navicella spaziale e... Oh, oh! Sono arrivato alla Grand Central Railway. Il controllore mi dice che devo scendere... Ci vediamo al binario 12 con il prossimo treno!

***Max Pantani***

**Genere:** Viaggio interattivo
**Casa:** Sinergy Corp.
**Sviluppatore:** Interno

**Pro**

**Grafica tridimensionale ai limiti della perfezione (soprattutto nelle parti filmate). Ambientazione originale.**

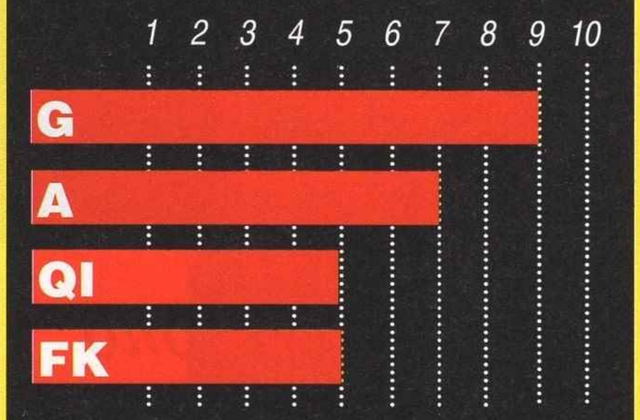
**Contro**

**Zero azione, zero colpi di scena. Dialoghi esasperatamente sempliciotti.**

## MACINTOSH CD-ROM

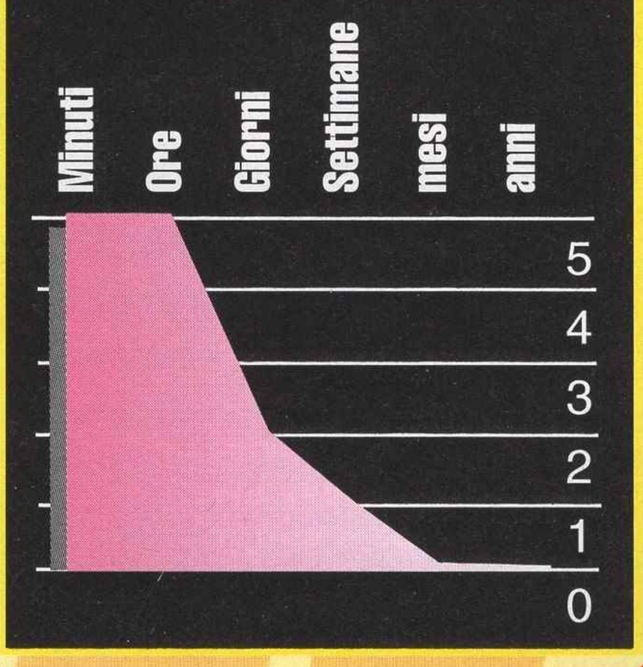
**Un "motorino" a 25 MHz (ovvero la CPU 68030) può bastare, ma raccomando caldamente il 33 MHz, a noi è girato magnificamente. 4 MB di RAM sono sufficienti, poi colore, drive del CD a doppia velocità e, naturalmente, System 7.**

## K VOTO 668




**Gadget è un gioco graficamente impeccabile, bello come un dipinto di Van Gogh e più o meno caratterizzato dalla stessa giocabilità. Peccato, perché l'idea di ambientare una storia interamente su un treno e nelle stazioni limitrofe era piuttosto originale. In sostanza Gadget ha la grafica di Myst ma una giocabilità che è lontana anni luce dal gioiellino della Borderbund. Da consigliare solo agli amanti delle arti grafiche.**

## CURVA D'INTERESSE



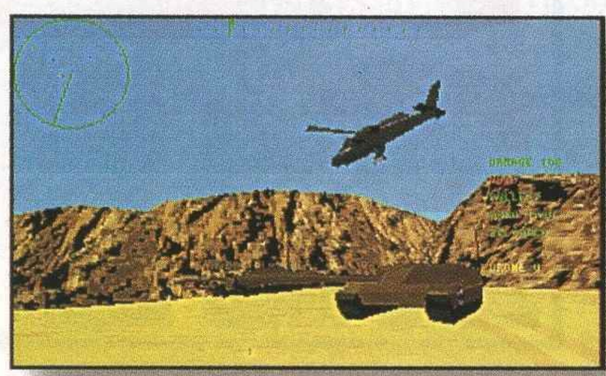
# TANK COMMANDER™

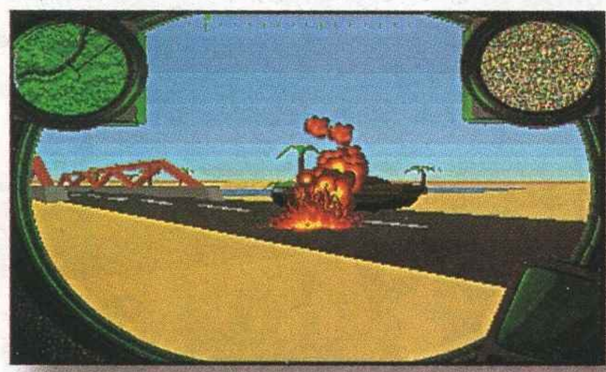
**LA PRIMA MODERNA SIMULAZIONE DI CARRI ARMATI CON ANIMAZIONE TRIDIMENSIONALE RADIALE**

**GIOCO IN RETE O VIA MODEM**

COMBATTERAI DOZZINE DI MISSIONI CONTRO NEMICI IN PUNTI CALDI DEL TERZO MONDO, DEL MEDIO ORIENTE E DELL'EUROPA DELL'EST.

IL T-74, L'M1 ABRAMS, IL LEOPARD E IL CHALLENGER SONO A TUA DISPOSIZIONE!





**PROGRAMMA & MANUALE IN ITALIANO**

**CD - MPC**

DOMARK

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE 167 - 821177

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

CADARIO

# CINEMANIA '95

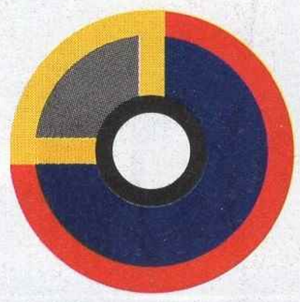
Quanti cugini ha Harrison Ford? Che numero di piede ha E.T.? Qual' è la pietanza preferita dallo squalo di Spielberg? Ecco, questo non è che un piccolo esempio di tutto ciò che non troverete in questa opera multimediale. Capisco il piccolo moto di delusione che vi pervade, però vi posso garantire che di informazioni ce ne sono davvero tantissime in Cinemania '95.

L'opera si compone di quattro parti distinte: Dive Right In!, un Find File per film e attori, che vi permette di cercare il nome di un film o di un attore inserendone il nome, il titolo o una parte di esso.

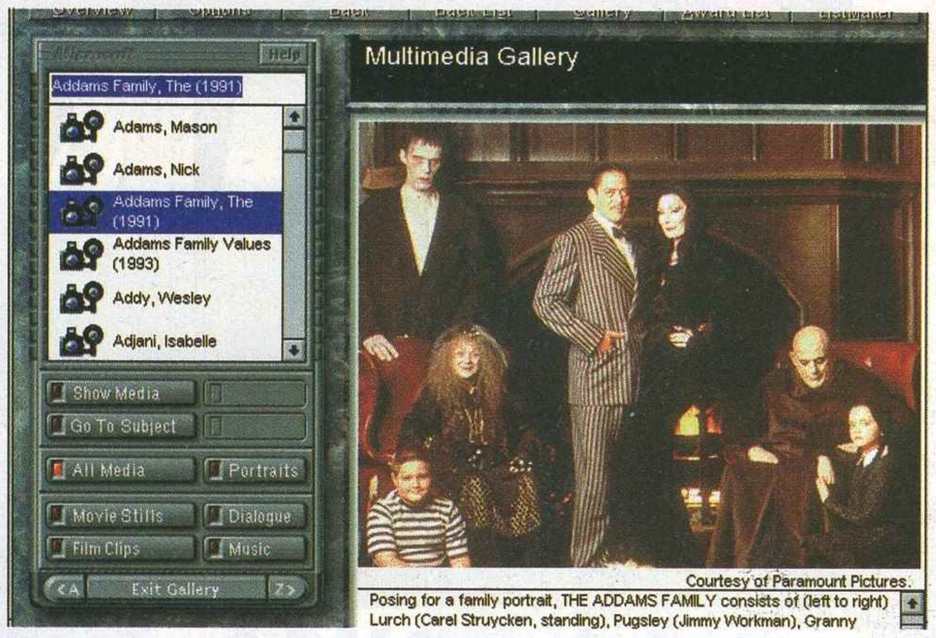
Create List, un'opzione che vi permette di tenere un archivio personale dei film che usciranno da qui al 2070, e magari anche oltre se non si inventeranno prima un sistema di catalogazione più efficace. Find Grat Ideas! che raccoglie i film per argomenti e dà suggerimenti interessanti per la visione e perché no per il noleggio di un VHS; per ciascun film è indicato il gradimento, in modo da capire subito l'effettiva validità della pellicola e non noleggiare bufale pazzesche.

Ed infine, See Movie Clips! contenente degli spezzoni filmati di circa un minuto di alcuni dei film più famosi di sempre.

Cliccando sull'icona contrassegnata da una striscia di pellicola vi si aprirà a sinistra un menu che presenta non poche somiglianze con un telecomando di videoregistratore. Avete a disposizione diverse opzioni. Cliccando sul tasto Film Clips nella finestrella di dialogo compariranno delle icone contrassegnate da una cinepresa, ciascuna delle quali riporta un titolo famoso: Jaws, Casablanca, Star Wars e così via. Provando a cliccare, ad esempio su Casablanca, comparirà una nostalgica



A tutto cinema



**CASA: MICROSOFT**
**GENERE ENC. CINEMATOGRAFICA**

| CPU | CD-ROM | RAM |
|---|---|---|
| 386 | 150 | 4MB |

| HD | VIDEO | SCHEDE SONORE | ACCESSORI |
|---|---|---|---|
| 5 Mb | SVGA | SB | MOUSE |

## LEGENDA

**SISTEMA DI VALUTAZIONE**
Il Cd è diviso in quarti per indicare il giudizio del prodotto multimediale recensito.

- SCARSO
- SUFFICIENTE
- INTERESSANTE
- IMPERDIBILE

Quanto spazio occupa su HD l'installazione.

Indica il sistema operativo necessario per fare girare il software.

Le schede video supportate.

Il tipo di CPU necessaria e, in caso, la sua velocità.

La velocità di trasferimento dati richiesta al CD-ROM.

La memoria necessaria.

Qui troverete indicate gli accessori come joystick o mouse indispensabili per il programma.

MS DOS
GENERE AVVENTURA TESTUALE
CASA LEGEND

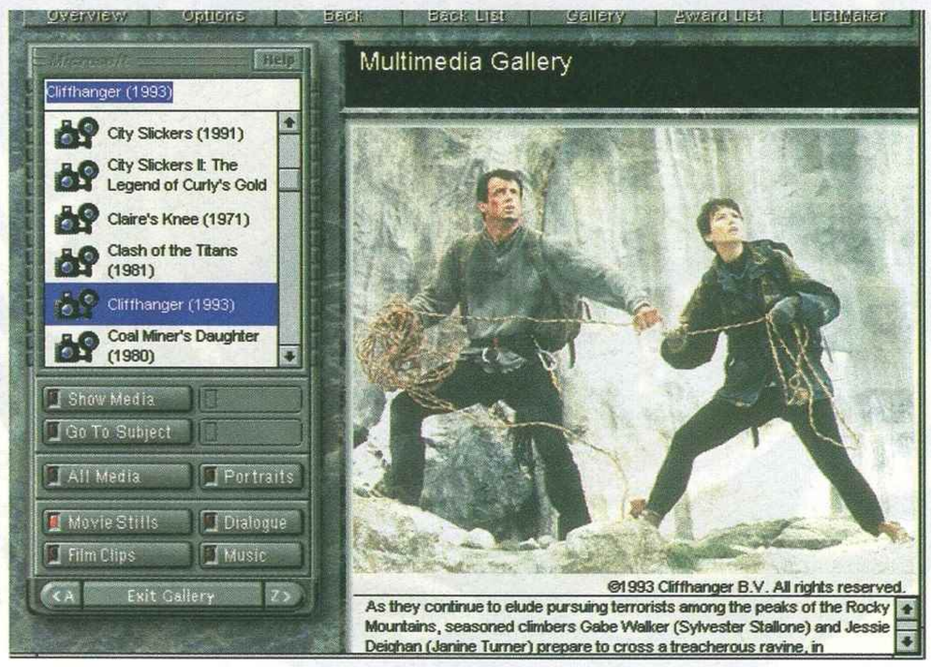
| CPU | CD-ROM | RAM |
|---|---|---|
| 386 | 150 | 640K |

| HD | VIDEO | SCHEDE SONORE | ACCESSORI |
|---|---|---|---|
| 3MB | VGA MCGA | AD | JOYSTICK |

| | |
|---|---|
| AD | AdLib |
| AG | AdLib Gold |
| RL | Roland LAPC-1 o MT-32 |
| SC | Roland SCC-1 |
| GM | General MIDI |
| US | Gravis Ultrasound |
| SB | Sound Blaster |
| SP | Sound Blaster Pro |
| S6 | Sound Blaster 16 |
| PA | Pro Audio Spectrum |
| P6 | Pro Audio Spectrum 16 |
| AR | Aria |

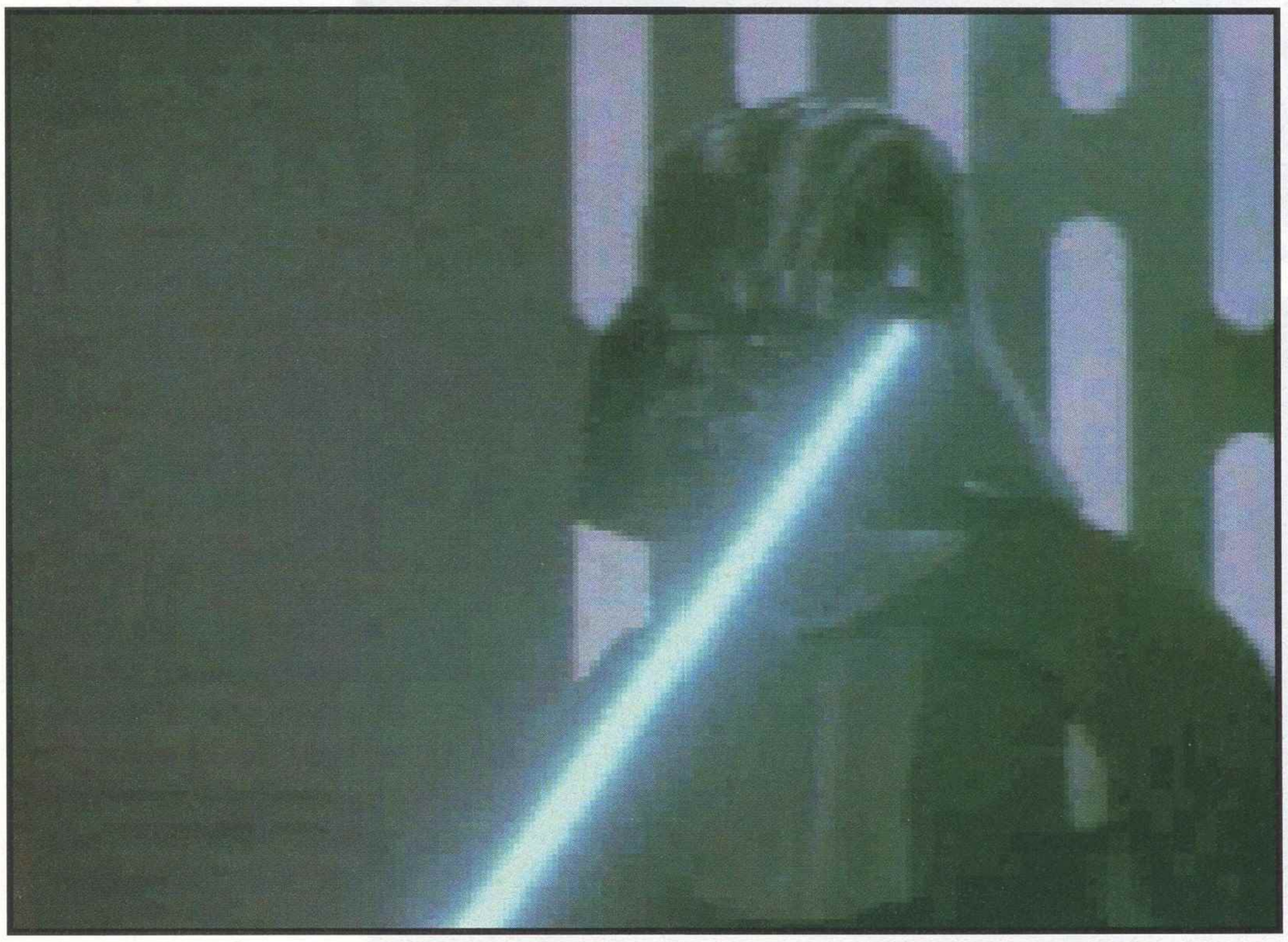
## La più completa enciclopedia cinematografica multimediale

immagine in bianco e nero raffigurante il mitico Humphrey Bogart. Basta a questo punto premere il tasto play e la scena prenderà vita. Ma non è finita, in basso a sinistra c'è una piccola icona a forma di documento, basta cliccare per ascoltare il sonoro del film (se presente) e i dialoghi originali.
Naturalmente questa è la parte più intuitiva, anzi diciamo divertente e giocosa. Quella che viene spontaneo aprire per prima per sottolineare i vari spezzoni filmati con una serie di esclamazioni, che trovano un oggettivo riscontro solo negli album di Topolino: "Wow, Gulp, Gasp, Uaho!".
Dicevamo che questa è la parte più immediata, ma Cinemania si fa sicuramente apprezzare come strumento professionale di prim'ordine. E' infatti da considerarsi come la più completa enciclopedia cinematografica in edizione multimedia.



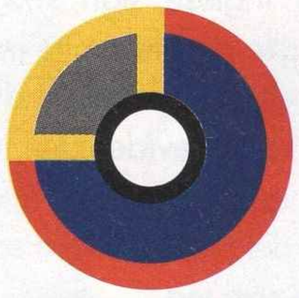

Contiene una serie impressionante di dati e di biografie.
Qualche esempio?
Va bene, tornate al vostro telecomando e cliccando sul tasto Portraits compariranno a destra le immagini in bianco e nero di oltre 200 attori; di ciascun attore potrete avere sia la filmografia che la biografia, basta utilizzare i soliti tasti sul telecomando.
L'interattività dell'opera si evidenzia al massimo proprio in questa sezione. Infatti nel testo (purtroppo in inglese, sigh, sob) troverete intervallate alle parole scritte in nero, dei titoli di film oppure dei nomi di sceneggiatori, attori, registi evidenziati in blu. Basta cliccare su queste paroline e comparirà la scheda del regista, dello sceneggiatore, del film e così via.
Utilizzando il tasto Movie Stills, avrete invece una galleria di 1000 immagini tratte da altrettanti film, alcune corredate di dialoghi.
Le schede di ciascun film sono arricchite da un grafico immediato in cui avrete le informazioni più importanti: se il film è in bianco e nero o a colori, la durata, le versioni in cui è stato realizzato (VHS, CD), gli Oscar vinti.
Insomma, se dovete scrivere articoli di cinema, se vi interessa il cinema, se avete da decenni la tessera della videoteca, se siete un po' di tutto questo, Cinemania '95 deve assolutamente entrare a far parte della vostra collezione di CD-ROM.

**M.C.**



# STAR TREK
## The next generation

Non oso davvero pensare a come possa essere sopravvissuto il povero Gene Roddenberry (produttore di Star Trek the Next Generation) alle rimostranze e alle "maledizioni" dei fans startrekkiani per aver osato cambiare, rinnovare, rivoluzionare (eppur continuare) la saga-mito ultraventicinquennale del telefilm di fantascienza più famoso sul pianeta terra.
Io per primo lo avrei teletrasportato dentro un forno a microonde (acceso) senza possibilità d'uscita. Sì, lo ammetto, sono uno di quelli che ha pronunciato la fatidica frase: "Non guarderò MAI un telefilm della nuova serie!". Cercate di capire, era una forma di rispetto per i miei eroi; io ci sono cresciuto con Kirk e Spock, con McCoy e Scott... come avrei potuto "tradirli" con dei presuntuosi personaggi che pretendevano di emularne le gesta? Nessuno sarebbe mai stato come loro! Star Trek era finito!
Poi è capitato che, passando tutte le notti a smanettare giochi sul mio PC, cominciassi a tenere la TV di sottofondo... ma solo per compagnia, naturalmente. Guardacaso, sempre sul canale ove venivano trasmessi i nuovi telefilm della serie... ma solo per un'occhiata (di disprezzo) ogni tanto, giusto per confermare a me stesso quanto fossero penosi i nuovi episodi.
Finchè, notte dopo notte... beh, adesso non mi perdo una puntata.
Credo di aver capito che qualcosa dello "Spirito" di Star Trek si sia comunque trasferito nei nuovi personaggi, nei nuovi attori. Certo Data non è Spock come La Forge non è Scott, ma è indubbio che tutti, vecchi e nuovi, amino l'Enterprise e quello che

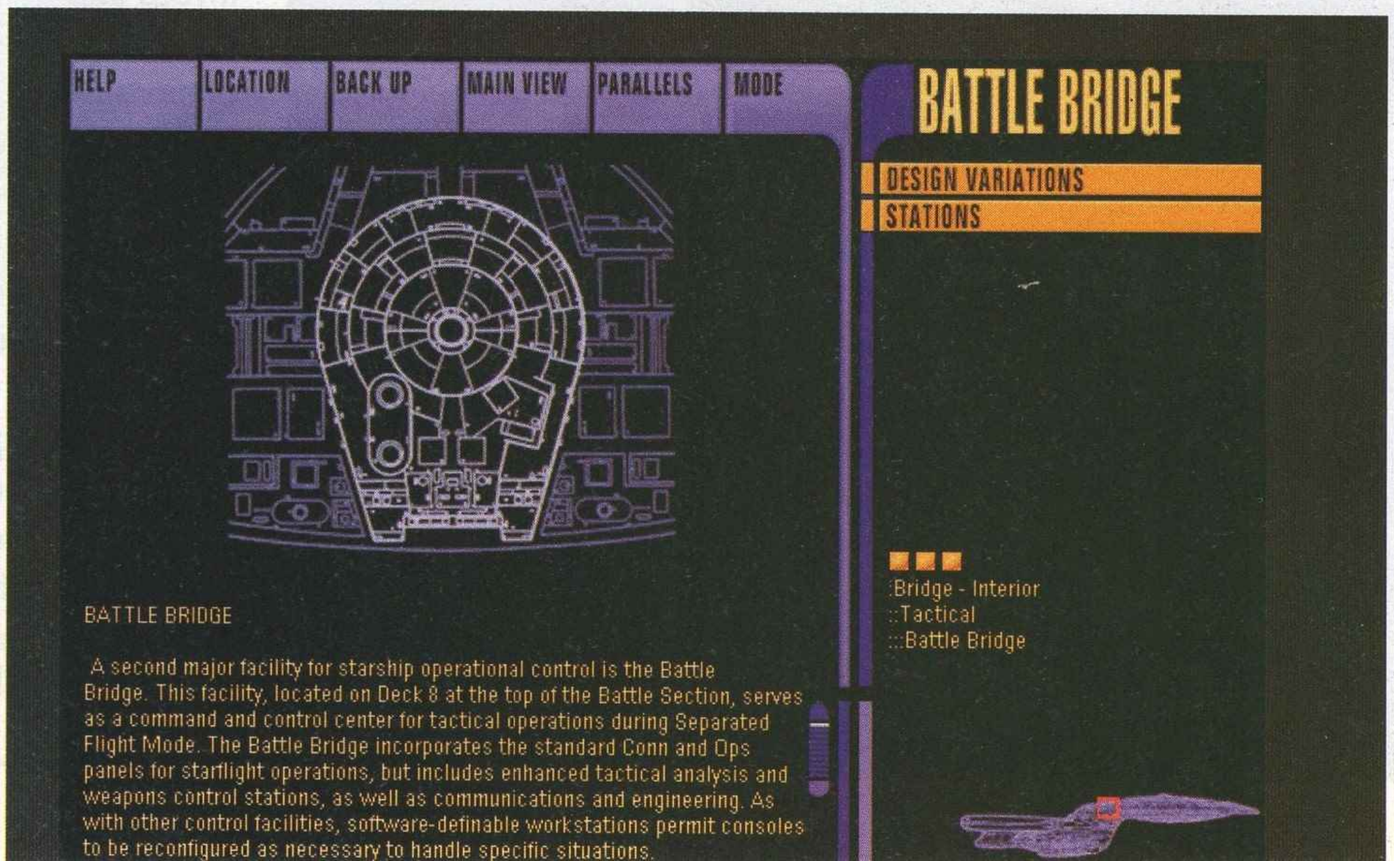


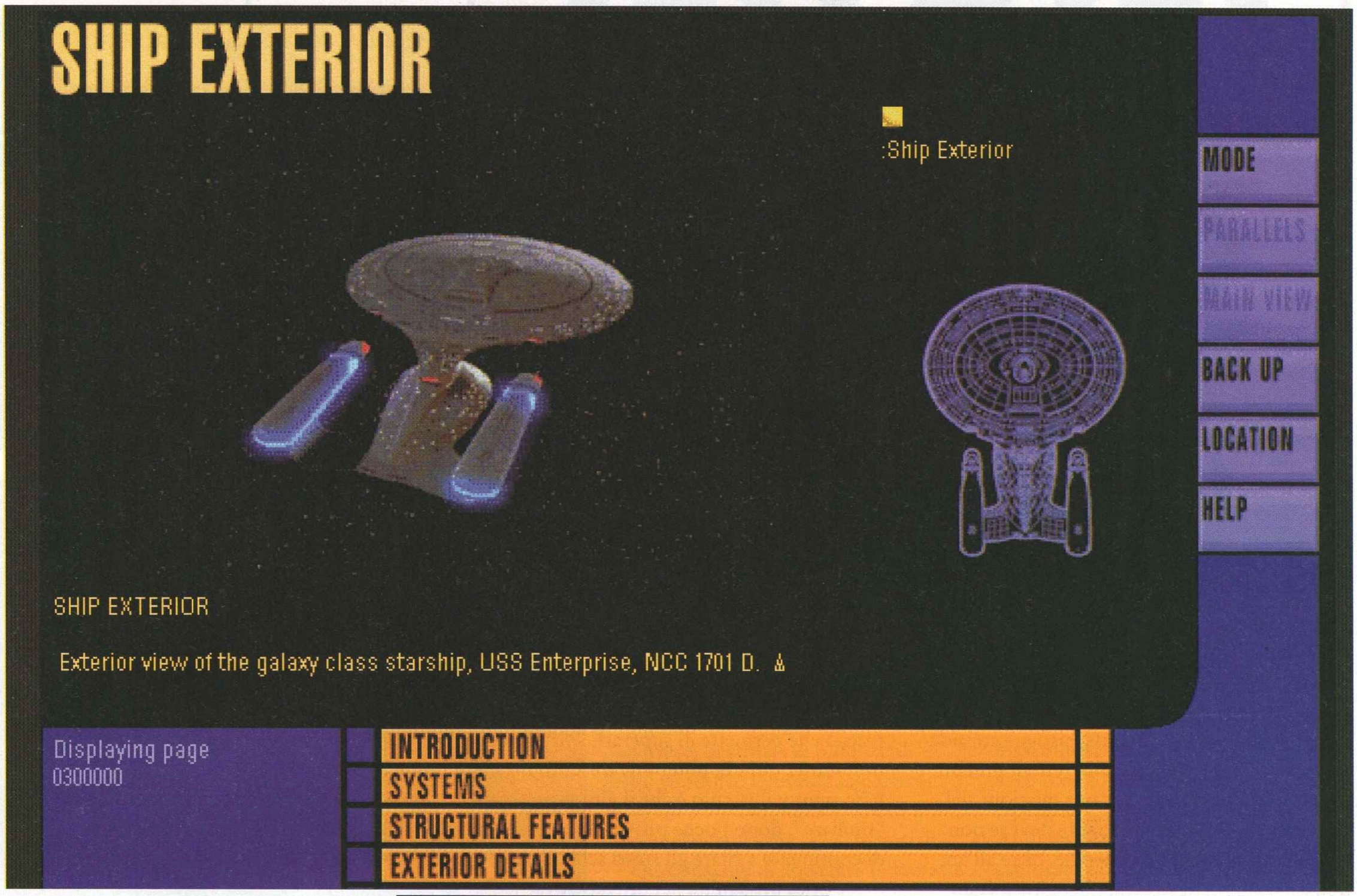
**Dentro L'Enterprise**

rappresenta. Pregiudizi a parte, persino le trame e lo stile dei nuovi episodi non sono da buttare...
Così, con impensabile entusiasmo (pur dopo aver "ciccato", per colpa di un errato puntamento del mouse sulla cartina spaziale, l'approccio con Star Trek 25th Anniversary - ne risente anche la recensione dello scorso numero,

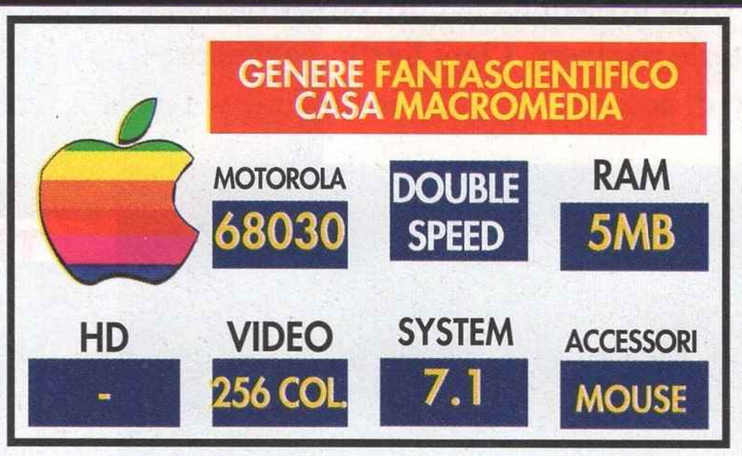
**Alla scoperta dell'Enterprise e dei suoi protagonisti**

sigh!) - segue autoflagellazione punitiva - mi sono ributtato a capofitto nello spazio-Trek per quello che si presentava come il vero, unico, magnifico manuale interattivo dell'Enterprise NCC-1701-D.
Sì, avete capito bene, nell'attesa di mettere le mani sul nuovo prodotto della Spectrum Holobyte (Star Trek The Next Generation: "A Final Unity", annunciato con grafica SVGA e voci originali digitalizzate nonché dichiaratamente pensato per concorrere con i prodotti Interplay "Star Trek The 25th Anniversary" e "Star Trek The Judgement Rites") ero pronto a divorarmi byte per byte persino tutto il manuale tecnico dell'Enterprise... Capitan Max era assetato di rivincita!
Le mie impressioni?
Se devo essere sincero, non è che mi sia divertito troppo. Non mi aspettavo certo di giocare e sparare, eppure il CD mi è parso ugualmente eccessivamente tecnico e nozionistico, dispersivo ed anche - si può dire? - noiosetto.
Pur utilizzando sezioni lavorate in QuickTime VR, l'innovativo programma targato Apple Computer che supporta filmati fino a una scansione di 24 fps (fotogrammi per secondo), la qualità delle immagini assume una propria dignità solo lavorando ad 8 bit (256 colori, ma senza dithering - sistema che attenua i "gradini" delle sfumature), così che anche le sequenze che scorrono velocemente con effetto camera-car all'interno dei corridoi dell'Enterprise, paiono riprese con una telecamera dal vetro appannato. Si avverte, inoltre, la mancanza di una valida colonna sonora che "aiuti" a passare il tempo mentre si esplora questa enciclopedia astronavica.
Per il resto, ci sono tre modi di sfogliare il manuale: c'è la visita guidata, da me consigliata, (con voce del Comandante Riker); c'è la possibilità di sfruttare la tecnologia del computer di bordo e muoversi, virtualmente, per "ologrammi"; c'è, infine, un semplice indice per accedere alle singole voci, alle noti-



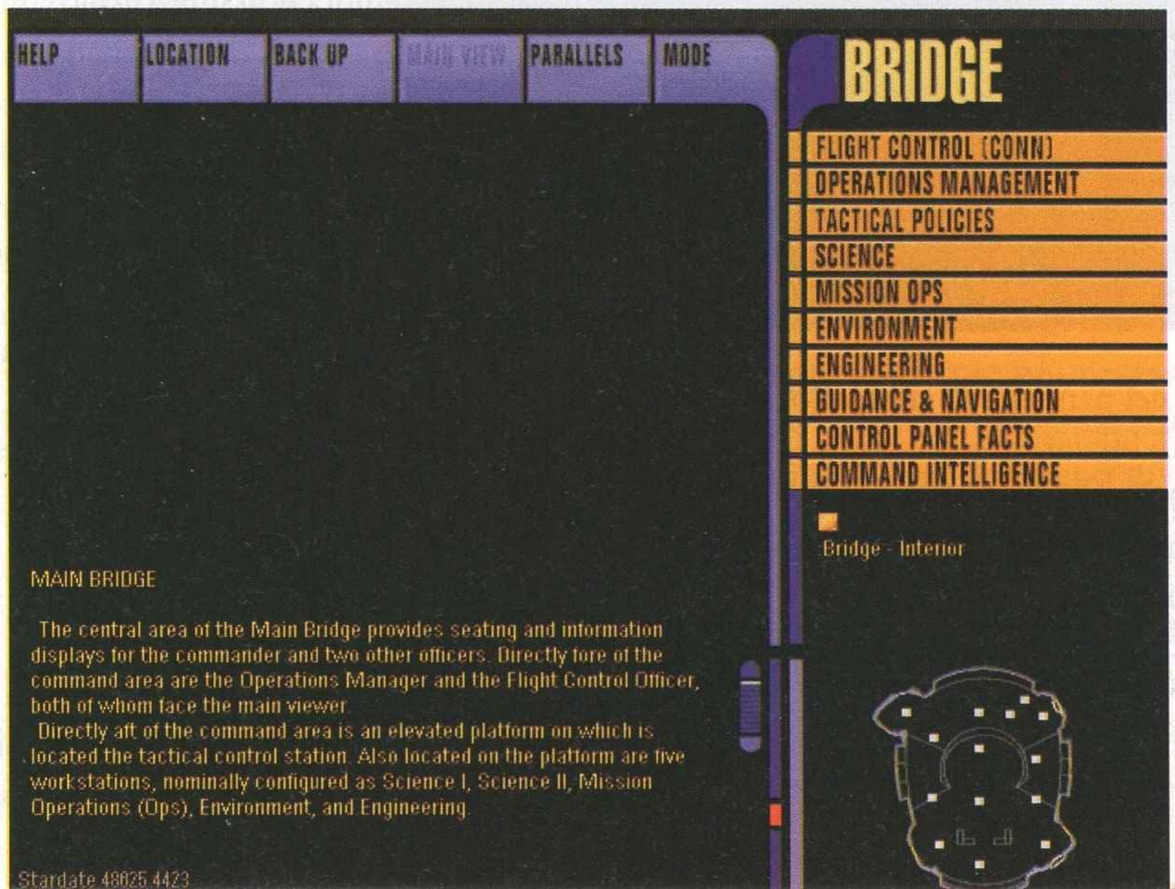



zie e alle immagini che più interessano. Sono convinto che un laureando in ingegneria aereospaziale si appassionerà (e non poco) nello studio delle complesse strutture e dei mille intricati segreti che sottostanno perfinanche alla composizione di ogni pur piccolo bullone con cui è assemblata la gloriosa ammiraglia della Federazione, ma per gli altri... mah!




***Capitan Max***

Sapendo di fare cosa assai gradita a tutti i seguaci di Kirk & compagni, Capitan Max s'è fatto un viaggetto nell'universo di INTERNET. Ecco quello che ha trovato:




**ROBERT LENTZ'S STAR TREK RESOURCES**
http://rossi.astro.nwu.edu/lentz/sei-fi/star-trek/home-st.html/index. html

**STAR TREK**
http://www.cosy.sbg.ac.at/rec/startrek/index.html

**STAR TREK GUIDES**
http://www.cosy.sbg.ac.at/rec/startrek/Guides.html

**STAR TREK GUIDES: HACKMANS GUIDE TO TOS**
http://www.cosy.sbg.ac.at/rec/startrek/Hackmans.Guide.html

**STAR TREK GUIDES: NOVELS**
http://www.cosy.sbg.ac.at/rec/startrek/Novels.html

**STAR TREK LISTS**
http://www.cosy.sbg.ac.at/rec/startrek/Lists.html

**STAR TREK PARODIES**
http://www.cosy.sbg.ac.at/rec/startrek/Parodies.html

**STAR TREK PICTURES**
http://www.cosy.sbg.ac.at/rec/startrek/Pictures.html

**STAR TREK QUOTES**
http://www.cosy.sbg.ac.at/rec/startrek/Quotes.html

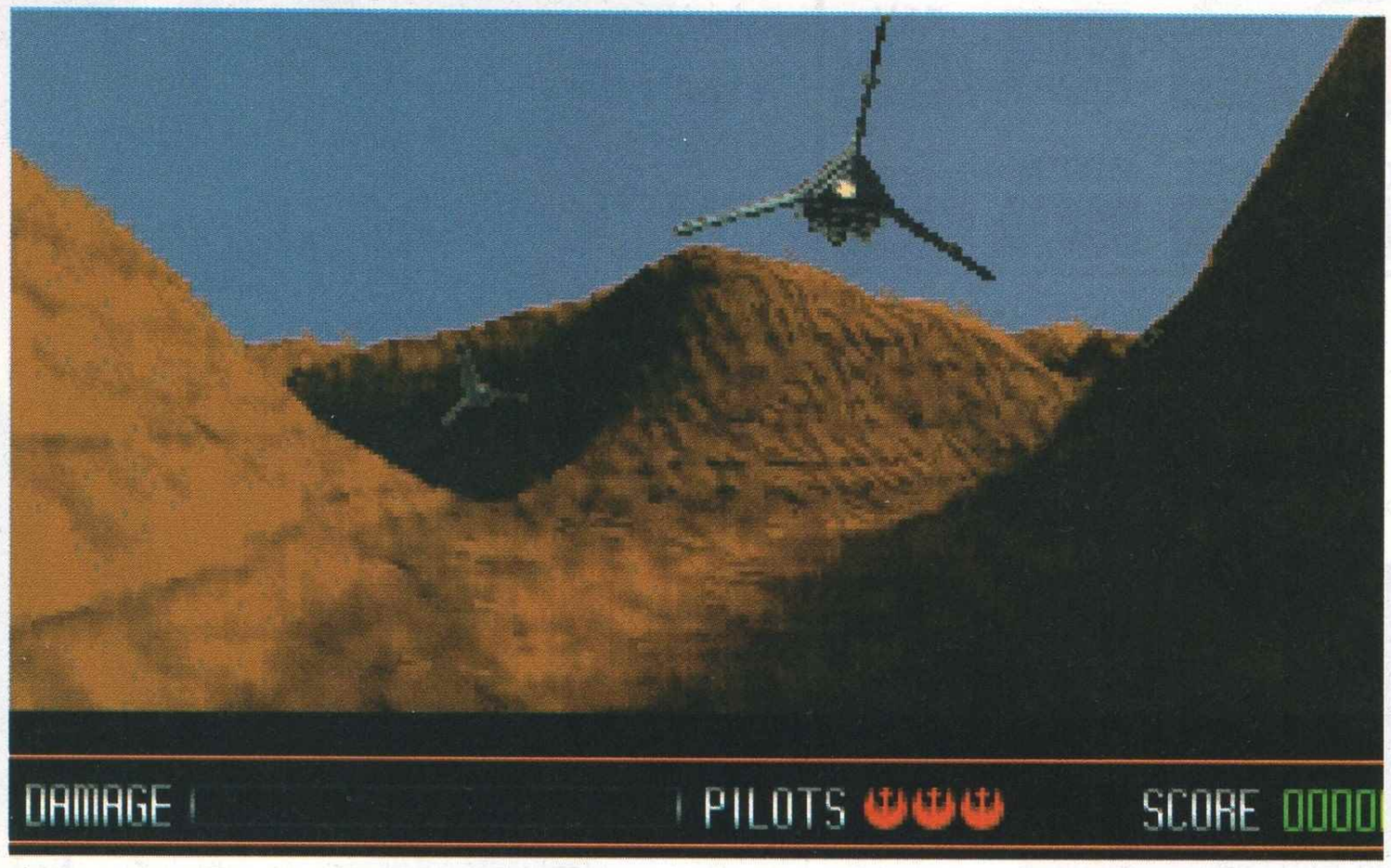
**STAR TREK SOUNDS**
http://www.cosy.sbg.ac.at/rec/startrek/Sounds.html

**Star Trek Stories**
http://www.cosy.sbg.ac.at/rec/startrek/Stories.html

Erano anni che Luca Monticelli ci provava... non a risolvere Rebel Assault, ma a farsi pubblicare una soluzione sulle mitiche pagine del T.N.T. Finalmente ci è riuscito: a lui vanno tutti i complimenti della redazione!

# REBEL ASSAULT

Ci sono delle premesse da tenere bene in conto per interpretare al meglio la soluzione del più bel gioco (a mio avviso) dell'anno: Rebel Assault. Prima di tutto bisogna considerare che chi non possiede un joystick preciso non riuscirà neanche a fare una missione del "Training". Quindi non arrabbiatevi se non riuscite a finire un livello perché, oltre all'abilità, c'è bisogno di strutture hardware di un certo rilievo. Inoltre non alteratevi se non riuscite a finire uno schermo e dovrete ricominciare il livello daccapo, perché Rebel Assault non ha la possibilità di salvare il gioco in nessun punto! Ho passato ore e ore davanti allo schermo, urlando di quando in quando, proprio mentre stavo risolvendo l'ultimo schermo di un livello schiantandomi clamorosamente contro un asteroide... Forse è questa l'unica pecca di questo favoloso gioco: non poter salvare il gioco nel punto in cui siamo arrivati, rischiando di ricominciare dall'inizio il livello intrapreso. Alcuni schermi sono difficili da risolvere, e ci vuole tempo per capire il trucco che permette di superarli. Risulterebbe necessario, quindi, poter salvare in un determinato punto; il rischio è che il giocatore tenda a "mollare", dopo poche prove, il gioco, stanco di continuare a rifare gli stessi schermi, e di avere poca possibilità nel provare le difficoltà e di poterle risolvere. Ogni livello ha una password di accesso, che varia in dipendenza della difficoltà impostata nel pannello di controllo, e comunque prima di iniziare il gioco (premendo il tasto "O"). Per ottenere la password bisogna necessariamente finire le missioni del livello al quale stiamo giocando, e ci permetterà un domani di accedere ad un determinato livello senza dover rifare tutti gli schemi dall'inizio.




Lo scopo del gioco, comunque, è quello di risolvere gli schermi che si susseguono ottenendo più punti possibile; questi si possono ottenere soprattutto sparando pochi colpi e centrando i bersagli.
Bene, allacciate le cinture perché si parte e... godetevi, oltre alle immagini, lo stupendo sonoro digitalizzato!

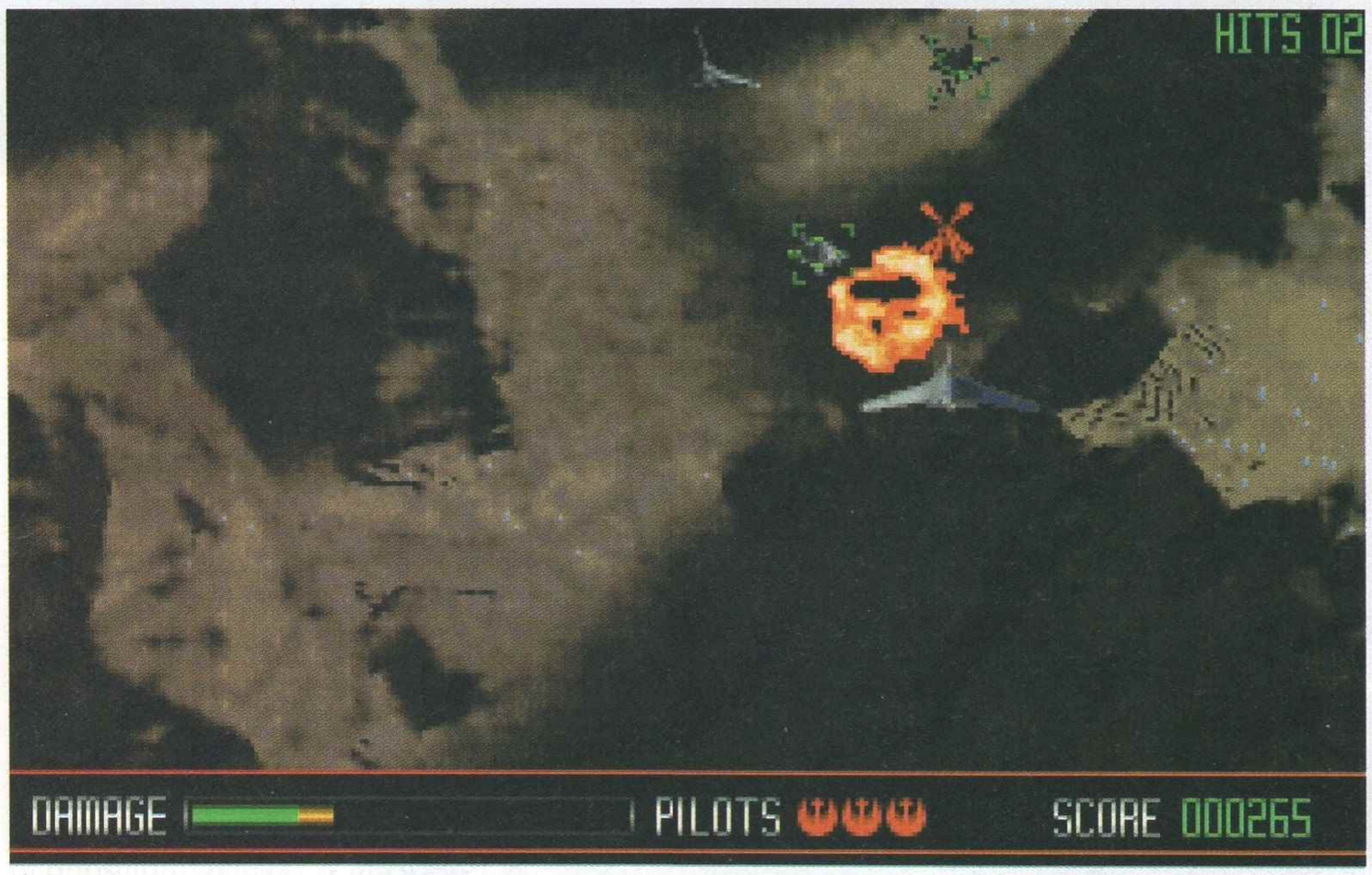
### 1° LIVELLO:

Password: Nessuna. Scegliete il livello di difficoltà.

## CHAPTER 1 - FLIGHT TRAINING.

Siete un pilota della resistenza alle prime armi, e prima di impegnarvi in missioni difficili contro la Flotta Imperiale, vi viene fatto fare un vero e proprio training, dove avrete la possibilità di esercitarvi su quasi tutte le difficoltà che incontrerete durante tutto il gioco.
In questo caso dovrete, a bordo di un caccia da addestramento, effettuare evoluzioni all'interno di un canalone che sembra non finire mai.
Dovrete evitare a tutti i costi l'impatto con le pareti del canyon, pena l'indebolimento della struttura della navicella, che potrebbe anche esplodere, facendovi così ricominciare tutto daccapo. Seguite, quindi, gli istruttori all'interno del canyon e prendete confidenza con il joystick. Ad un certo punto vi troverete davanti un bivio. Dovete decidere da quale parte buttarvi, perché ogni istruttore prende un canalone differente. Il percorso di destra e leggermente più facile di quello di sinistra, ma quest'ultimo ha un avvincente passaggio sotto un arco naturale di roccia. Il percorso di destra presenta molte curve a gomito in sequenza, ma un buon pilota le supera brillantemente e senza danni. Al termine di ogni percorso i canaloni si ricongiungono

e vedrete anche gli istruttori che vi guideranno in automatico verso la seconda prova, dove sarete alla guida della vostra navicella, ma la vedrete dall'alto. Sullo sfondo si intravede il terreno e si intuiscono le alte rocce che, se sfiorate, possono darvi "molto fastidio", fino a farvi esplodere; quindi evitatele. Dovrete, grazie all'ausilio del mirino, muovervi verso i "target" e distruggerli con un colpo di laser. Meno laser usate per distruggere gli obbiettivi, più punti di




bonus otterrete. Non è semplice; quindi armatevi di pazienza, e cercate di colpirne almeno cinque, pena la ripetizione della missione daccapo. Terminato il percorso verrete guidati verso il training successivo...

## CHAPTER 2 - ASTEROID FIELD

Il temuto campo di asteroidi è davanti a voi. Dovrete attraversarlo ed evitare di incocciare contro i pezzi di roccia vaganti spostando il muso del caccia col vostro joystick in modo tale da schivare una collisione, e cercare di distruggere gli asteroidi di ghiaccio (quelli evidenziati) con i laser di bordo (almeno cinque per raggiungere il prossimo livello). Il campo di asteroidi verrà riproposto anche in altri livelli del gioco, dove sarà più difficile superarlo.

## CHAPTER 3 - PLANET KOLAADOR.

Seguite l'avvincente comandante tra le rocce di cristallo, cercando di evitarle (...ormai avete capito il meccanismo!) e cercate di seguire attentamente le mosse della navicella davanti a voi. Se riuscirete a passare questo difficile schermo, avrete finito il primo livello e vi verrà data la prima password.

### 2° LIVELLO:

Password: FALCON (Easy) - BIGGS (Medium) - ACKBAR (Hard).

## CHAPTER 4 - STAR DESTROYER ATTACK.

Il percorso del vostro X-Wing è pilotato automaticamente dal computer di bordo, così potrete dedicarvi ad una missione "sparatutto". Distruggete tutti i cannoncini della Star Destroyer, e cercate di colpire i Tie Fighters che vi si presentano davanti. Cercate di colpirli quando sono ancora lontano, ed in ordine di apparizione. Questo impedirà che i loro laser vi danneggino. Ogni cannoncino mancato vi colpirà, facendovi perdere le "forze", indebolendo i vostri scudi. D'altro canto se riuscirete a non farvi colpire, ogni 15 secondi guadagnerete un po' più di energia, che vi permetterà di proseguire nel completamento del quadro. Quando avrete eliminato tutti i cannoncini, dovrete concentrarvi nel distruggere i generatori di scudi della Star Destroyer (quelle palle rotonde in cima alla nave...) sparando come pazzi. Se riuscirete a distruggerli, vi verrà data l'opportunità di finire definitivamente la nave, sparando con il cannoncino un colpo ben assestato alla cabina di pilotaggio. Poco importa se non ci riuscite, a scapito, però, del punteggio della missione appena terminata.

## CHAPTER 5 - TATOONIE ATTACK

Fieri di aver completato la missione, ritornerete alla vostra base, ma i Tie Fighters e le truppe d'assalto Imperiali hanno invaso il pianeta Ribelle. I Tie Fighters hanno distrutto la pista d'atterraggio, e voi, prontamente, li rincorrerete nel canyon (quello dell'addestramento) e dovrete eliminarli. Insieme ai vostri compagni vi dirigerete a Tatoonie, la principale città del pianeta, dove le truppe ribelli stanno organizzando un attacco di massa. Il computer di bordo vi guiderà per la città, mentre voi dovrete abbattere almeno cinquanta tra robot e caccia stellari, pena la non riuscita del quadro seguente.

## CHAPTER 6 - ASTEROID FIELD CHASE

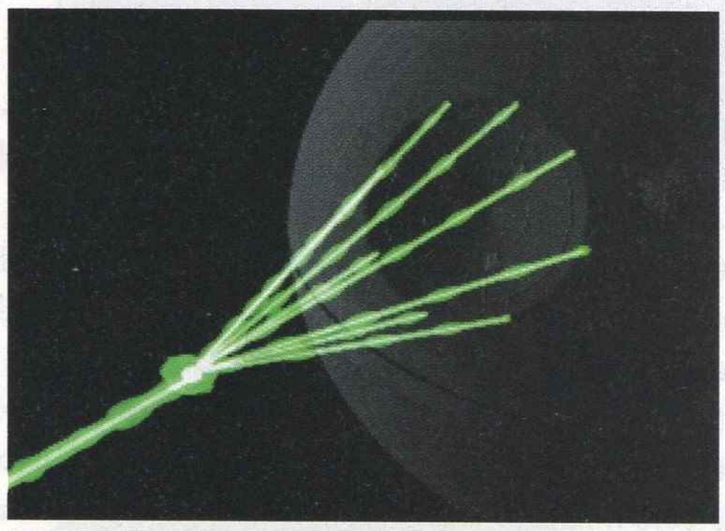
Inseguiti da tre Tie Fighters, cercate salvezza nel campo di asteroidi, ma l'impresa è veramente ardua. Colpite più asteroidi di ghiaccio possibile, evitate quelli più grossi, distruggete i Tie Fighters che vi vengono incontro. Al termine cercate di passare attraverso il buco di un asteroide a forma di anello. Avrete finito così il secondo livello!

### 3° LIVELLO:

Password: ANOAT (Easy) - KAIBURR (Normal) - FORNAX (Hard).

## CHAPTER 7 - IMPERIAL PROBE DROIDS.

Vi siete rifugiati sul pianeta di ghiaccio, ma le Forze Imperiali non demordono. Inviano nello spazio delle sonde per individuare le basi dei Ribelli. Una di queste viene intercettata dal vostro caccia e la seguite all'interno di una grotta, dove dovrete demolire con il vostro laser i primi due droidi che incontrate. Mantenete sempre la direzione di sinistra, cercando di colpire più droidi che potete. Quando la caverna si allarga andate a sinistra ed al bivio andate a destra. Mantenete la sinistra (per due volte) e sarete usciti dalla caverna quasi indenni. Riassumendo: sinistra, sinistra, destra, sinistra, sinistra.



## CHAPTER 8 - IMPERIAL WALKERS.

La vostra nave è auto-guidata dal computer. Concentratevi a centrare i Walkers, scegliendo (quando ne avete la possibilità) il tipo di attacco. Consiglio il tipo di attacco "A", quello dall'alto. Per selezionarlo, quando il computer di bordo vi chiede quale tipo di attacco effettuare, spostate il joystick a sinistra se volete quello di tipo "A", a destra se volete quello di tipo "B". Tenete sempre il joystick inclinato fino a quando i secondi dedicati alla scelta non scompaiono. Quando passate vicino al Walker, spostate il joystick dalla parte opposta del Walker stesso, altrimenti rischiate di colpirlo con le ali e diminuiranno i vostri scudi, facendovi perdere le forze. Se riuscirete a indebolire il Walker fino al 12%, lo vedrete autodistruggersi, terminando anche questo schermo.

## CHAPTER 9 - STORM TROPPERS.

State ritornando alla base quando vi finisce il carburante (ma non avevate fatto il pieno?!?), e i Ribelli decidono di comune accordo di lasciarvi sul pianeta (che gentili!). A piedi ritornerete alla vostra base, dove dovrete affrontare le truppe Imperiali. Uccidetele, altrimenti vi colpiranno facendovi perdere le forze, spostando il joistick a destra e sinistra, in alto ed in basso. Correrete in un corridoio che vi porterà ad un bivio. Scegliete col puntatore il corridoio di destra, sparando col tasto "fire". Se andate a sinistra verrete arrestati dalle Guardie Imperiali; terminerà in questo modo la vostra avventura. A destra, quindi, vi troverete ad uccidere ancora un po' di guardie. Il procedimento è lo stesso di quello precedente. Correrete di nuovo in un corridoio. Arrivati al bivio scegliete il corridoio di sinistra. Vi troverete nella stanza dei generatori. Uccidete più guardie possibile, soprattutto quella che vi appare in alto sullo schermo. Finita la sparatoia sarete salvi e potrete raggiungere il convoglio della flotta Ribelle. Se malauguratamente sceglieste il corridoio di destra, vi troverete al piano superiore e dominerete la scena della sparatoria dall'alto. Occhio ai colpi provenienti dal basso! Fanno molto male! Se riuscirete ad uccidere tutte le guardie, vi butterete in un condotto d'aria e ripartirete sani e salvi con la vostra nave, raggiungendo la Flotta Ribelle.

## CHAPTER 10 - CONVOY DEFENSE.

Dovrete difendere il convoglio delle navi ribelli in preparazione del salto nell'iperspazio. Colpite i Tie Fighters che vi vengono incontro, stando attenti ai Tie "civetta". E' una missione tipicamente smanettona. Ma non crediate sia facile! Quando riuscirete a distruggere un discreto numero di Tie Fighter, tutte le truppe Ribelli salteranno nell'iperspazio, mettendosi in salvo. Mentre voi passerete al prossimo livello!

### 4° LIVELLO:

Password: YUZZEM (Easy) - MYNOCK (Normal) - FORNAX (Hard).

## CHAPTER 11 - YAVIN TRAINING.

Siete nella nuova base dei Ribelli, e vi viene chiesto di esercitarvi in un altro canalone (tanto per cambiare!!!), dove una serie di bersagli sono sparsi qua e la. Centratene il più possibile senza colpire le rocce, e passerete allo step successivo... Più robot colpirete, meno colpi sparerete, più punti otterrete.

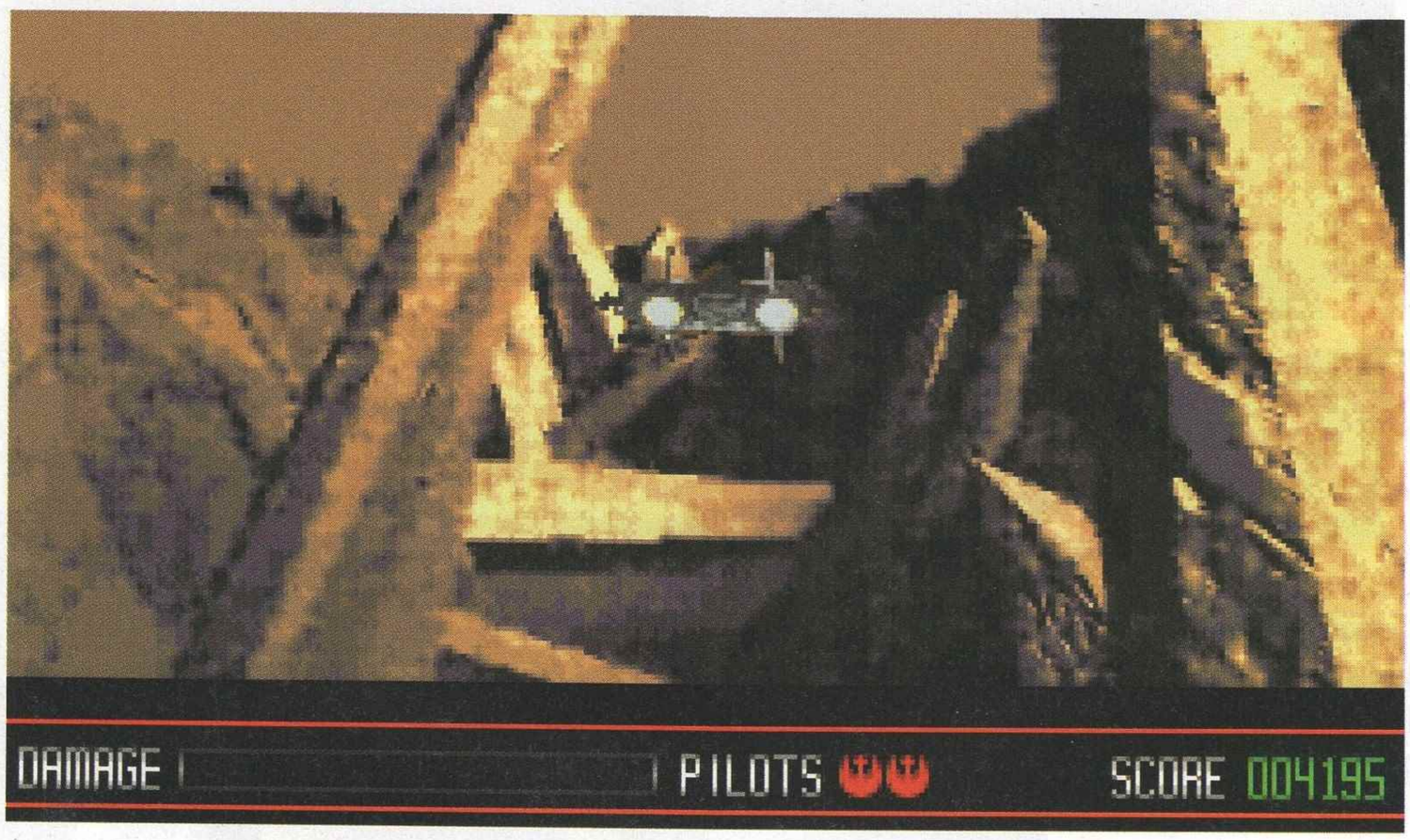
## CHAPTER 12 - TIE ATTACK.

Una Star Destroyer si è avvicinata al vostro pianeta, mentre la "Death Star" (la Morte Nera) sta entrando in posizione per distruggere con il suo potente cannone il povero rifugio dei ribelli. Per indebolirvi, la Star Destroyer lancia un massiccio attacco con i suoi Tie Fighters, che dovrete contrastare. Solo un consiglio... attenzione ai Tie Fighters "civetta" che cercheranno di distrarvi mentre altri vi colpiranno a morte. Si possono riconoscere facilmente in quanto viaggiano molto lontano e lentamente. Aspettate a colpirli; prima distruggete quelli che arrivano velocemente, ed in ordine di avvicinamento! Poi, con comodita, annientate l'illusa "civetta". Il resto è solo abilità e

destrezza. Salvate un vostro amico inseguito da tre Tie Fighters. Il più è fatto! Un consiglio: smanettate con il joystick, cercando di colpire subito ogni Tie Fighter che appare sullo schermo. Siate molto rapidi e precisi.

## CHAPTER 13 - DEATH STAR SURFACE.

Terminato l'attacco delle Forze Imperiali, vi dirigerete verso la Morte Nera, che sorvolerete ad una velocita "spaziale", e dovrete cercare di colpire più torrette laser possibile sulla sua superficie. State attenti ai laser nemici, cercate di schivarli spostando il vostro joystick a destra/sinistra e in alto/basso. E' una missione molto rapida, e farete fatica a colpire gli obiettivi. Più ne colpirete, più punti otterrete.




## CHAPTER 14 - CANNON TRENCH.

Un cannone enorme compromette la vostra missione. Dovrete distruggerne tutti i pannelli esterni posti alla base dello stesso. La vostra astronave viene guidata dal vostro computer di bordo, quindi dedicatevi agli obbiettivi da colpire. Alcuni Tie Figthers vi daranno filo da torcere, ma sarete ormai esperti nel centrarli. Quando riuscirete a distruggere tutti i pannelli, vi lancerete all'interno del cannone, dove dovrete centrare tutti i mini generatori (di colore fluorescente). A missione terminata passerete al nuovo livello con nuove password di accesso. Veramente superba la grafica e gli effetti sonori!

### 5° LIVELLO:

Password: BRIGIA (Easy) - DAGOBAH (Normal) - KESSEL (Hard).

## CHAPTER 15 - DEATH STAR TRENCH

Stiamo attaccando la Morte Nera, e per prima cosa cerchiamo di indebolire le sue difese. Ci buttiamo (come nel film "Guerre Stellari") dentro il canalone equatoriale, e dovremo colpire più torrette laser possibile, in modo tale da non indebolire i nostri scudi. Più passiamo indenni questo schermo, più abbiamo la possibilità di continuare nella nostra impresa, cioè quella di colpire il punto debole della Morte Nera. Se passerete indenni questa fase, lo schermo non diventerà rosso come quando vi distruggete, anche se le animazioni vi trarranno in inganno. Non arriverete comunque ad un punto preciso del canalone, ma dopo un certo periodo di tempo accederete allo step successivo. Difatti il passo successivo è quello di passare una serie di "cancelli" di difesa che si possono annientare sparando sui generatori posti alla base. Se non li distruggete, permettendovi di passare, verrete distrutti o vi indebolirete maggiormente, ricominciando daccapo il bombardamento nel canalone equatoriale. Di questi cancelli ce ne sono ben due. Il consiglio è quello di sparare subito ai generatori alla base dei fasci luminosi, appena questi si rendono visibili. Quando riuscirete a passarli vi troverete davanti a tre bersagli. Il principale è quello posto in basso al centro (quasi invisibile). Quello, per intenderci, che Luke Skywalker colpisce nel film "Guerre Stellari". Portate il joystick al centro e verso il basso fino a quando il computer di bordo lo localizza e lo evidenzia. E' un condotto nel quale i missili protonici entrano e vanno a colpire il cuore della Morte Nera. Quando lo avrete nel mirino, sparate e godetevi le animazioni che seguiranno. Se invece colpite i bersagli posti in alto sulla torretta e ben visibili, succede qualcosa di alquanto strano. Colpite quello di destra e poi quello di sinistra. Noterete che il bersaglio di sinistra è puntato dal vostro computer in maniera differente. Quello, difatti, è un altro punto debole della Morte Nera. Tenetelo sotto tiro e sparate... ma non parte nessun colpo! L'importante è tenerlo sotto tiro e sparare. Il computer farà tutto il resto. L'animazione che segue è piuttosto singolare, perché la vostra nave comunicherà di non aver centrato l'obbiettivo. "Ma come!", direte voi, "se ho sparato come un pazzo!!!". La vostra tastiera, a questo punto, non risponde più ai comandi. Lasciate andare avanti l'animazione, perché..., Fener distruggerà il pianeta della base Ribelle, mentre una voce "anni cinquanta" vi informa che l'Imperatore conquisterà tutta la galassia. Sembra proprio che abbiate sbagliato tutto quanto! Ma ad un certo punto, sorpresa delle sorprese, vedrete il vostro caccia che ritenta con un altro tiro (tutto da solo!), e questa volta fa centro! I Ribelli si mettono al sicuro e la Morte Nera viene distrutta. Fener vi dice che per questa volta vi è andata bene, ma solo per questa volta! Che ci sia un seguito?!? Un finale decisamente singolare che ci incute qualche spavento e qualche perplessità: cosa avevano in mente i programmatori della Lucas Art? Di darcela vinta a tutti i costi?!?

### 6° LIVELLO:

Password: GREEDO (Easy) - MIMBAN (Normal) - ORGANA (Hard).

Venite premiati con tutti gli onori. Avete finito il gioco!!! Godetevi la musica e le immagini, veramente ètraordinarie.
Bene, anche questa Ë fatta!

Mi ha appassionato veramente tanto provare questo gioco. Mi sono effettivamente immedesimato in un pilota, che ha salvato l'Alleanza da una sicura estinzione. Certo è che le missioni sono veramente complicate, e l'impossibilità di registrare rende decisamente "nervosi", soprattutto dopo molti tentativi.
Se non avete in casa un gioco come Rebel Assault, vi consiglio di impossessarvene. E' un pezzo miliare della storia dei video giochi, che non può mancare nella vostra collezione.

***Luca Monticelli***

# INDIANA JONES

## and the FATE of ATLANTIS

PARTE SECONDA

**Continuano le mirabolanti avventure di Indy e del suo emulo: Marco Barbieri. La situazione è seria: Sophia è tenuta prigioniera nel sottomarino e voi dovete moltiplicare i tentativi per superare un poco rinfrescante... fiume di lava.**

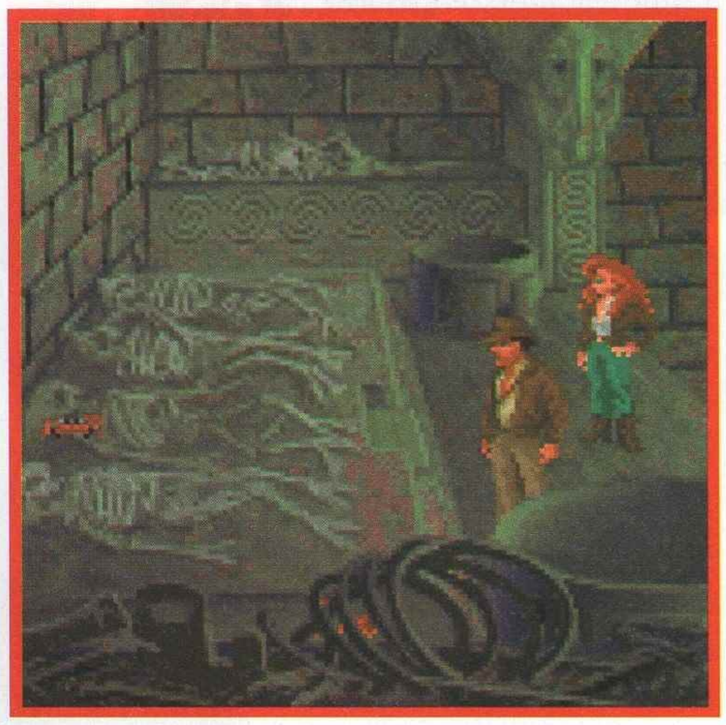
Ebbene, eccoci alla seconda parte della nostra avventura, dove eravamo arrivati? Mumble, mumble, ah, sì, alla stanza della mappa. Beh, vista così, sembra proprio un bel giocattolo, anzi, meglio se lo facciamo funzionare. Là in mezzo c'è il solito mandrino dove useremo le tre pietre. Fatto? OK, ora la combinazione. Il dialogo di Platone non sembra molto chiaro e... Va bene, la combinazione è: verso l'alto, "oscurità", "luna piena" e "mare orientale", click sul mandrino al centro e si apre la porta. Andiamo ragazzi, sì, ma dove? Non tanto lontano a quanto pare; i nostri cattivi nemici sono in agguato e rapiscono Sophia e le pietre (tra l'altro se insistiamo troppo a fare i duri, KERNER ci prende a pistolettate e noi stramazziamo al suolo). Benissimo, siamo di nuovo daccapo. Dobbiamo uscire di qui. Il famosissimo pezzo di chiglia meriterebbe un monumento visto che anche questa volta ci toglie dai guai usandolo sul muro lì in fondo e aprendoci la strada verso l'uscita. Ecco, scommetto che Sophia è tenuta prigioniera nel sottomarino. Forza allora, andiamo al portello e apriamolo. Faremo una gentilissima discussione con un tedesco che, alla nostra maniera, convinceremo a farsi da parte e prenderemo il mare. Con una cliccata ci ritroviamo nella stanza della leva grande. Beh, cerchiamo di scoprire dove si trova Sophia e scendiamo dalla scaletta al ponte inferiore. Alt, fermi tutti, ci sono i soldati.

OK, OK! Andiamo all' intercomunicante e mandiamo il messaggio numero uno delle scelte che ci si presentano; i soldati andranno tutti da una parte e noi potremo sbizzarrirci dall'altra. Ora possiamo scendere senza pericolo, andiamo alla nostra sinistra. Ehi, c'è pane e salame!!! Raccogliamo l'affettato, il pane e la tazza di porcellana lì vicino, quindi apriamo la botola e scendiamo di un piano. Dunque, verso sinistra troveremo una batteria che perde acido. Raccoglieremo quest'ultimo usando la tazza di porcellana. Poi, sulla destra, sentiremo Sophia parlare con una guardia. "Ehi, Sophia, cerca di distrarre il tuo carceriere per un po', ok?". Torniamo su dalla botola e, verso destra, ne troveremo un'altra dalla quale si può scendere per arrivare alle spalle del tedesco. Andiamo verso l' uomo, e, visto che lui ci chiederà chi siamo e cosa vogliamo, risponderemo qualcosa a proposito del secchio. Il segnale per Sophia è arrivato, SOCH, una secchiata sulla zucca da tramortire un elefante. Raccogliamo la ventosa e torniamo al ponte superiore tramite la botola. Verso destra altra botola e allora giù, verso la cassaforte. Ecco a cosa serve l' acido! Per aprirla e recuperare le nostre pietre e una chiave. Ora andiamo al ponte superiore da dove siamo partiti, la torre di comando, premiamo la leva grande (che si rompe) ma noi abbiamo la ventosa che usiamo sulla leva rotta. Fatto questo torniamo da Sophia e usiamo la chiave trovata in cassaforte per liberare il timone d' emergenza e tiriamo. Fatto anche questo? Benissimo. Non ci rimane che tornare nella stanza del pane e salame a tirare un po' di leve e premere interruttori vari finché ci troveremo alla guida del sommergibile con tutti gli accessori che servono per farlo girare, fermare, aumentare o diminuire di profondita. Abbiamo tutto? Sì? E qui rifaccio la stessa domanda della prima puntata: quanti di noi hanno mai guidato un sottomarino? Una cosa è certa: personalmente ho faticato un pochettino per capire come fare a centrare quella caverna, spero ci

siano persone più brave di me (questo è certo). Olé, ce l'ho fatta anch'io. Siamo ad Atlantide. Scendiamo dal sottomarino e ci addentriamo nell' oscurita e... ehi, ma allora è un vizio, Sophia viene rapita un' altra volta. Siamo già abituati a tastare al buio e quindi procediamo. Troveremo una cosa di legno (la scala) che useremo con il pendio roccioso per salire. Qui troveremo la scatola di pietra che, una volta aperta, contiene l'asta di metallo. Usiamo l'orichalcum con l'asta e... torniamo alla luce. Oh, bene, vediamo un po'. Ah, ah, anche qui un bellissimo mandrino vicino alla statua. La combinazione questa volta è: "mezzodì", "luna nuova" e "mare occidentale". Click; e non si apre la porta, ma la bocca della statua. Va bene, va bene; raccogliamo la scala, mettiamola sulla statua e saliamo a imboccarla con una pallina. Questa volta click e si apre la porta di metallo. Riprendiamoci le nostre tre pietre e la scala ed entriamo. Eccoci al labirinto.

Dunque, adesso occhio. Tutte le stanze vanno controllate, una per una. Se non abbiamo fatto sparire tutti i punti interrogativi che si vedono passandoci sopra con il mouse, potremmo non avere tutti gli oggetti che ci serviranno più avanti. Attenzione ai soldati tedeschi!!! Facciamo a meno di incontrarli, se possibile, eccetto uno, uno qualsiasi, che dovremo stendere a cazzotti e perquisire per trovare un salsicciotto, essenziale per dopo. Dunque: nella stanza dei pezzi del robot c'è da prendere l' ingranaggio di bronzo in alto a sinistra; nella stanza con la grande scalinata ci dobbiamo andare alla fine, quando avremo tutti i pezzi (stanza del macchinario); nella stanza del granchio, quella con il pozzo, ci torniamo dopo; nella stanza della statua passiamo il crepaccio usando la scala e raccogliamo la tazza; poi torniamo indietro riprendendo la scala prima di uscire. In un'altra stanza con una statua più piccola dobbiamo prendere la testa della statua; nella stanza della lava possiamo fare qualcosa se abbiamo la tazza e la testa della statua e cioè: usiamo la tazza con il piedistallo e la testa della statua con la placca e così facendo riempiremo la tazza di lava. In un'ennesima stanza con i pezzi di robot raccogliamo la ruota con i raggi. Ah, sì, potrebbe capitarci di trovare la prigione di Sophia dallo sfogo grande a sinistra; in questo caso useremo una pallina con la statua lì vicino che si metterà in moto e farà fuori la guardia. Purtroppo, per ora, non ci è consentito liberare la nostra amica, vedremo in seguito. Ora ci manca la testa dell'anguilla che troveremo facendoci coraggio e girando, girando e ancora girando per le varie stanze. Trovata anche quest'ultima ci rimane il corridoio esterno dove da una parte non si trova nulla, mentre dall' altra raccoglieremo la gabbia toracica di uno scheletro. Bene, abbiamo tutto!!! Sono stato un po' schematico ma ognuno arriva a trovare gli oggetti in modo diverso. Adesso andiamo nella stanza del granchio, ben segnalata una volta scoperta (meno male) e usiamo il salsicciotto (breatwurst) con la gabbia toracica. Costruita l'esca la usiamo nel pozzo e attendiamo con fiducia. Riesaminiamola e vedremo che ha funzionato e che abbiamo catturato un bel granchio rosso. Perfetto, andiamo nella stanza del macchinario. Usiamo la ruota con i raggi sul piolo alla destra della statua con il piatto, saliamo le scale verso l'imbuto e versiamo il contenuto della tazza (la lava). Il macchinario si metterà in funzione e ci confezionerà un po' di orichalcum che andremo a raccogliere. Esaminiamo le palline: quante ne abbiamo? Ce ne servono trenta. Beh, sappiamo come fare per raggiungere il numero; basta tornare nella stanza della lava a riempire la tazza come prima e ripetere "l'operazione imbuto". Fatto?... Riprendiamoci ora la ruota con i raggi e andiamo nella stanza della grande statua con "piscina" (stanza della sentinella). Usiamo una pallina con la statua dell'anguilla che butteremo in piscina e... Wuuuffff, vedremo l'acqua che se ne va. Poi un'altra pallina con la testa del pesce e click, si apre il

portone. E allora avanti, passiamo il portone e andiamo a sinistra arrivando alla prigione. Raccogliamo il pezzo di statua e andiamocene lasciando lì Sophia perché, per ora, non abbiamo alcuna possibilita di liberarla. Dal ponticello vediamo il canale, e non solo quello!!! Sembra che questo fiume sotterraneo sia abitato da un polipetto un po' troppo gigante per i nostri gusti, e magari un pochino affamato. Diamogli la pappa buttandogli il granchio intrappolato nella gabbia e il nostro grande amico se ne andrà. Molto bene, andiamo a vedere il granchio zattera. Ora possiamo buttarci nell'acqua senza pericolo e raggiungerlo. Con una pallina nella bocca dalla zattera accenderemo il motore e potremo partire navigando verso il cancello di destra. I pioli dove usare le tre pietre non mancano mai; noi metteremo la pietra del sole e click, si aprirà il cancello. Avanti verso il secondo. Questa volta pietra della luna e click, verso il terzo cancello. Pietra del mondo e avanti. Troviamo un arco, ricordiamocene, ma, per ora, proseguiamo verso il prossimo cancello dove useremo la pietra del mondo. Indovina un po'? Click, già, sì, avanti e... finalmente troviamo una scalinata. Navighiamo verso la sponda, scendiamo e saliamo per guadagnare l'entrata. C'è solo una nicchia aperta, ma contiene un pezzo importante: un meccanismo a mezzaluna che naturalmente raccogliamo. Poi chiudiamo la nicchia ed esaminiamo il coperchio (anche qui uno schizzo farebbe comodo). Tutto qui, torniamo alla nostra zattera e riprendiamo la navigazione verso quell'arco visto in precedenza. Entriamo, ed ecco un bel portone con tanto di statua e catene. Usiamo la catena con il passante di bronzo, poi, con la scala, saliamo verso il pannello della statua sentinella per esaminarlo. Adesso ci serve lo schizzo fatto poco fa. Dunque: la mezzaluna va messa con la gobba verso destra, il volantino sul piolo al centro, la rotellina in alto a sinistra e il pezzo di robot preso alla prigione sul piolo al centro. Rispettato tutto questo, mettiamo la pallina nel centro e... trac e tatrac... si è spostato il braccio della statua sentinella. OK, ben fatto. Ora scendiamo dalla scala e usiamo la catena con l'anello della statua, rimontiamo sulla scala ed esaminiamo nuovamente il pannello. Allora: spostiamo la rotellina che si trova in alto a sinistra verso il basso, ma sempre a sinistra. Pallina nel centro del meccanismo e... trac, trac, tatrac... il portone cede alla grande andando in mille pezzi. Beh, proprio in mille pezzi no, però a noi basta il perno del cardine caduto vicino alla scala perché è quello che ci serve per liberare Sophia. E quindi torniamo indietro con la zattera granchio e andiamo alla prigione. "Tieni, Sophia, prendi questo perno e usalo, ho un piano". Già, bisogna dirle che abbiamo un piano sennò altro che liberarla. Solleviamo



la gabbia, uf che fatica, dai, metti questo cardine e... ok, auf, E' fatta. Risolleviamo la gabbia per far cadere il perno e recuperarlo e rifacciamo la strada verso l'ultimo portone che abbiamo aperto giù al canale, ma questa volta in compagnia della nostra amica Sophia. Appena passato il portone ci troviamo in un corridoio e Sophia sente qualcosa. Altro che se sente qualcosa, viene addirittura posseduta da uno spirito e si comporta in modo strano. Non ci rimane che seguirla in un'ampia stanza dove cercheremo di farla ragionare. Questa è un'operazione molto difficile e non ci sarà verso di dissuaderla, nonostante tutte le domande e risposte che le porremo. Lo spirito è troppo forte. Saliamo le scale alla nostra sinistra; ai piedi degli scheletri troveremo uno scettro che raccoglieremo. A questo punto esaminiamo Sophia che, nel frattempo, ci ha raggiunto. L'unica cosa che possiamo fare è convincerla a farci vedere la collana e usare un orichalcum nella bocca della collana stessa.

Con questa mossa potremo mettere la collana nella scatola d'oro e gettare il tutto nel pozzo incandescente, liberando così per l'ennesima volta la nostra amica Sophia dalla possesione malefica. Ora usciamo nel corridoio ed esaminiamo un po' in giro. Toh, e questo cos'è? Un macchinario strano e poco maneggevole riposa in una stanza vicina. Saliamo sul marchingegno e usiamo una pallina nella bocca davanti a noi... Brmmmmm, ma guarda un po', si mette in moto. Dunque, inseriamo il perno del cardine nella fessura a sinistra, lo scettro nella fessura a destra, premiamo la leva di sinistra, poi premiamo la leva di destra e... roarrrr, "Sali Sophia, si parte!!!". E adesso? Bella roba, siamo partiti, questo è vero, ma come si fa a fermarsi? Raccogliamo la leva di sinistra e inseriamola nella fessura centrale, tiriamo le leve, prima una e poi l'altra indistintamente, verso il basso, e con un bel testacoda usciremo di strada e ci ritroveremo a piedi. Proseguiamo verso il centro e poi a destra... siamo in un paesaggio infernale. Beh, qui c'è poco da narrare, si va per tentativi, si entra di qui e si esce di là, si rientra di lì e, oops, ci si ritrova di qui. Ma io che mi sono sparato tutti i tentativi dico che: si entra nella prima porta a destra, poi nella seconda porta sempre alla nostra destra, quindi prima porta a destra, indi saliamo le scale e imbocchiamo la prima porta che troviamo sul nostro cammino. Ora occhio al muro davanti a noi; c'è la combinazione per dopo, facciamo un altro schizzo e mettiamolo da parte. Bene, entriamo nella porta vicina lì a destra, poi la porta a sinistra, scendiamo le scale e saliamo quelle alla nostra destra fino alla fine, in alto, dove entriamo nella porta a sinistra. E' fatta, aspettiamo Sophia e studiamo il sistema per passare il fiume di lava. E' abbastanza semplice, e, una volta che Sophia ci ha raggiunto, proseguiamo alla nostra destra, scendiamo le scale e abbiamo davanti la città. Oh, finalmente, adesso entriamo. Diamo un' esaminata all' interno. Il solito mandrino ci attende. Non facciamoci pregare e usiamo le tre pietre. Prendiamo lo schizzo di poco fa ed eseguiamo: "sole a mezzodì" in basso, "luna piena" a sinistra e "vulcano" in alto; click sul mandrino e... tombola: arrivano i cattivi, e questa volta ci sono proprio tutti. Vorranno farci provare il meccanismo degli dei che, a quanto pare, è molto pericoloso. Ragazzi, siamo alle sequenze finali; coraggio, la soluzione sta nella conversazione: dobbiamo dare le risposte giuste e convincere i cattivi a provare il pericoloso meccanismo al posto nostro. Ci conviene dare una salvata al gioco perché a questo punto i tentativi possono essere molteplici. Per chi non avesse voglia di perdersi in chiacchere ecco le risposte in sequenza: per il primo cattivo... 1,3,1,3,1,1,1. Per il secondo cattivo... 1,2,1,2,2,2,3,4,1,2,2,3. Ora godiamoci il filmetto finale, tutto crolla, fuggiamo velocemente, ripercorriamo a ritroso tutto il percorso fatto in precedenza, riprendiamo il sottomarino e... l'avventura è risolta. Grazie a tutti per la pazienza e grazie alla Lucas per questa splendida avventura. A rileggerci alle prossime soluzioni, ciao.

**Marco Barbieri**

# DOOM II

PARTE SECONDA

*Occhei*, rieccoci qua per la seconda parte della soluzione di DOOM II, l'abominio in terra. Spero che il mese scorso vi siate abbondantemente allenati, perché questi nuovi livelli saranno i più massacranti ed inauditi che abbiate mai incontrato. Apriamo le danze con il...

## LIVELLO SPECIALE 1 - WOLFENSTEIN

Per tutti i nostalgici ecco ritornare quei simpatici omini con l'uniforme blu che da un po' erano spariti dalla circolazione. A questo livello si arriva dall'Industrial Zone: nel complesso sud ovest (quello dove avete trovato la chiave blu) c'è un passaggio a sud che porta sino al teletrasporto. Usciti dalla stanza d'arrivo girate a sinistra. Superato un grande corridoio entrate in una hall con un po' di nazi. La porta di destra dà su una serie di corridoi sino ad arrivare ad uno strano "fiore" quadrilobato con BFG 9000 e qualche - chilo - di munizioni. Tornando nella hall, la porta a nord vi conduce in un corridoio dove un gruppo di nazi difende un deposito segreto con medikit e lanciarazzi. Nord, sinistra, proseguite nel corridoio sino ad arrivare ad una stanza piena di soldati. Andando sempre a sud e, in fondo, ad est troverete l'ascensore per il livello 16, non abbiate fretta: una porta segreta sul muro di sud vi farà arrivare ad una nuova uscita. Il...

## SUPERLIVELLO SEGRETO - GROSSE

Quello che trovate all'inizio vi può dare un'idea di ciò che vi aspetta. Nella sala grande ci sono nazi dietro ogni colonna. A metà, sul muro ovest, una porta segreta vi farà trovare medikit e fucile al plasma. Occhio ad aprire la porta a nord perché vi aspetta un cyberdemon abbastanza alterato... ma non è finita. Per passare al livello successivo dovrete abbattere (un po' di tiro a segno non fa mai male) quattro bambole impiccate (!) che custodiscono l'interruttore per...

## LIVELLO 16 - SUBURBS

Siate lesti, siate agili, basta che non vi fermiate mai: per uscire vivi di qui ci vuole tattica. Appena usciti vi aspetta un arch vile. Non badategli e scappate verso sud. Passate attraverso l'arco tra i due muri neri e girate a destra. Davanti a voi si apre un laghetto acido con una costruzione in legno decorata di imps. Sparate all'impazzata mentre salite per prendere la chiave blu e la cassa di missili. Da nord si scatenerà il finimondo: mantenete la calma e scappate verso est. Un mancubus ingaggerà una folle battaglia con imps e cacodemons. (Se volete ingaggiare battaglia nella seconda nicchia a nord trovate comunque una sfera dell'invulnerabilità). Rientrando nel cortile interno e correndo a nord si arriva ad una scala con un revenant. Ulteriore porta e, blastati i demoni davanti alla porta, entrate sparando: con il BFG 9000 dovreste liberarvi dei revenant che vi aspettano. Entrando nella porta blu troverete la chiave rossa. Sulla finestra c'è una testa di leone che dovrete attivare: apre l'esagono rosso e blu che avete visto nella stanza vicino ed il relativo accesso al teletrasporto per la colonna a sud est con i fucili al plasma. Un BFG 9000 vi aspetta

nella costruzione quadrata ad est, ma vi conviene filare all'estremo nord est della cartina ed attivare gli ascensori. Continuate a ballare sino a che i mostri che avrete concentrato in quella zona non si sono sfoltiti tra loro, poi salite sulla costruzione con i due ascensori successivi (si riconoscono dai quadrati neri rettangolari) e saltate giù: liberatevi dagli imps e, abbassate le sbarre rosse, potrete raggiungere l'uscita.

## LIVELLO 17 - TENEMENTS

Lunghetto anche questo... beh, rimbocchiamoci le maniche. Passate velocemente la prima hall, liberatevi dei mostri erranti della seconda poi prendete il passaggio a lato della scala di sinistra. Arrivate ad uno stretto camminatoio su una vasca di rifiuti tossici. La chiave rossa vi aspetta in fondo: se cadete nella melma sottostante salvatevi con i teletrasporti ma attenzione a quando riapparite. Salendo sulla scala di est ed aprendo la porta rossa si raggiunge una sala di spettri con un interruttore da attivare. Giù dalla scala e salire su quella davanti: una testa da attivare sul muro, ma attenzione al pavimento che si apre. La sala sottostante ha qualche problemino: è piena di bestiacce. Percorrendo il corridoio si raggiungono alcune sale successive sino ad attivare un interruttore a muro e a saltare nella prima hall. Girando a destra si raggiunge il grande cortile centrale. Uccidendo ora gli imps e i cacodemons si starà più sicuri più tardi. Salite sulle scale ad est, alla vostra sinistra troverete un revenant: uccidetelo tenendovi al coperto, poi fate secchi anche i sergenti che vi aspettano alla fine del corridoio. Nella stanza a nord spostatevi al centro del precipizio, giratevi e saltate nell'acido: davanti a voi vedrete un interruttore. Attivatelo e correte all'angolo alla vostra sinistra e preparatevi a correre verso il corridoio dal quale siete arrivati: una porta a tempo vi porterà in un corridoio. Sparate al barile che vedete per creare una reazione a catena che vi spianerà la strada per l'arrampicata. Attivate l'interruttore a sud e poi scappate dal muro ad ovest. Attraversate il ponte

che vedete, saltate nello stretto budello che trovate ed attivate l'interruttore a nord. Giratevi ed uccidete il pain elemental che vi tiene compagnia.
Liberatevi dei nuovi arrivati che vi aspettano durante la vostra risalita, correte verso nord, dove prima avete eliminato il revenant, e prendete la chiave blu. La porta blu è sul lato ovest del cortile. Apritela ma non entrate. Aspettate i cattivi e fate un po' di tiro al piccione. Quando il traffico diminuisce, irrompete sulla destra, arrivate in fondo poi tornate indietro e girate nel corridoio a sinistra. Salite le scale ad est, fateci ciò che va fatto, scendete sino al muro davanti e prendete il regalino che vi aspetta. Tornate su per le scale ed attivate l'interruttore testé apparso, quindi tornate sulle scale verso nord. Entrate e visitate i corridoi quindi tornate al cuore sull'altare: con una buona rincorsa evitate il ragnazzo che vi aspetta sotto e saltate dritti dritti verso la chiave gialla. Uscite nel solito cortile quadrato e ficcatevi nella costruzione di legno dove attiverete la porta gialla che farà scendere le sbarre. Qui c'è un nuovo massacro da compiere. Una volta finito uscite sulla passerella a nord, girate ad ovest, saltate nuovamente nella costruzione e prendete il teletrasporto davanti a voi. Venite depositati sulla cima della torre dove vi aspetta una soul sphere. Saltate giù e tornate sino all'entrata del teletrasporto: aprite la porta alla vostra destra e raggiungete la fine del camminamento che vedete facendo attenzione alle sorprese nascoste. Raggiungerete un interruttore, uscite e saltate dalla parte opposta. Premere l'interruttore nel muro di nord, salite sulla piattaforma ad est, salite ed uccidete Mr. arachnotron e sparate sul muro ad est. Uccidete l'imp, raggiungete il fondo del corridoio e tornate indietro. Nel muro ad est si è aperto un passaggio con un sergente. Uccidetelo, entrateci e quindi ritornate alla stanza grande. Rientrate nel corridoio dell'imp e quindi in fondo a quello del sergente. Nella sala principale si aprirà un nuovo passaggio nell'angolo nord est. Entrate, uscite, ritornate in quello del sergente, quindi ancora nell'ultimo. Alla fine di questa assurda tiritera da capogiro c'è l'uscita. Ben custodita.

## LIVELLO 18 - THE COURTYARD

Sparate alla porta per uscire e infilarsi, imps e spettri permettendo, nella porta a nord. Il cortilone vi mostra parecchi piatti prelibati ma non fermatevi adesso, limitatevi a prenderli se li trovate sulla vostra strada. La chiave gialla si trova in alto a sinistra della cartina. Attenzione a non cadere nel teletrasporto lì vicino che vi farebbe perdere tempo prezioso. Tornate leggermente sui vostri passi e salite sulle scale di legno a nord. Aggirate la costruzione ad est ed entrate nella porta gialla e prendete il teletrasporto. Non appena riapparirete troverete qualcuno ad attendervi... saltate giù e, sulla destra, troverete la chiave blu. Dal lato opposto un interruttore su una colonna fa salire le scale per il teletrasporto che vi riporta da dove siete venuti. Uscite e tornate a sud, nello stesso punto dal quale avete iniziato, troverete una porta blu che nasconde l'ascensore.

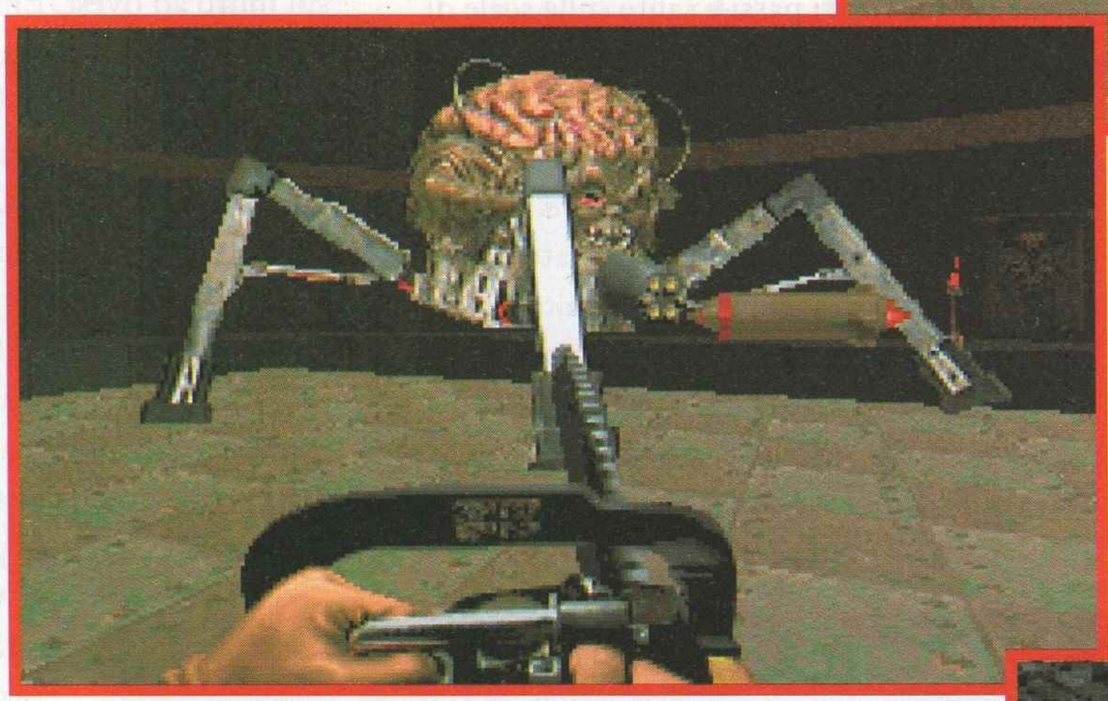
## LIVELLO 19 - THE CITADEL

Usando il piccolo casotto alle vostre spalle, riparatevi dall'attacco dell'arachnotron proveniente da ovest. Uccidetelo assieme al sergente finito a dargli man forte ed entrate nella porta. La porta a destra nasconde un importante interruttore, ma attenzione a chi potrebbe arrivare dalla vostra sinistra. Andate verso nord, aprite la porta e girate a sinistra. Salita la scala aprite la porta e attivate l'interruttore che trovate al centro della stanza. Entrate nella porta che si apre sul muro a sud. Trovate una porta che nasconde degli imps. Attivate il teschio sul muro a nord ed entrate nel teletrasporto che appare. Da questa nuova stanza prendete la porta a sud est ed uscite correndo verso est e andate sempre diritti sino in fondo. Una volta ucciso il ragnazzo tornate indietro per tutta la strada sino ad arrivare davanti ad una porta che non si apre. Ai vostri lati ci sono due corridoi. Quello ad est nasconde una trappola: quando tenterete di prendere la sfera dell'anima verrete trasportati nella torre di sud est. Uccidendo tutti gli imps si alzerà una piattaforma che vi porterà alla porta. Non cadete, però. Dirigetevi a nord dove trovate la chiave rossa (e non solo). Da lì saltate nel cortilone e attivate l'interruttore sul muro a nord che vi darà un po' di sollievo. Tornate a sud e riprendete il teletrasporto. Uscite ed andate verso sud. Passate l'uscita ed aprite un passaggio segreto sul muro ad ovest. Entrate ed andate sino in fondo. La sbarra-spazio della vostra tastiera attiverà un elevatore. Una volta in cima correte e saltate fuori. Potrete così superare gli sbarramenti che negano l'accesso alla costruzione di nord ovest. Entrate nella porticina a sinistra in cima alle scale. L'interruttore di destra la apre, ma occhio alle spalle. Una volta fatta piazza pulita uscite facendo attenzione ai soldati che sono usciti dal muro a nord: proteggono una mappa computerizzata del piano. Occhio all'entrata a destra, la parte finale vi potrebbe far venire un gran mal di testa. Uscendo continuate a correre e, girati a sinistra, salite sulle scale. Gli imps non vi perderanno di vista per un solo istante. Dalla piccola casamatta potrete blastare il party di mostriciattoli con il BFG 9000 oppure attivare l'interruttore che aprirà un passaggio per il piano sottostante, a sinistra sul muro a nord, e un ripostiglio munizioni, sulla destra. Sotto troverete cinque teletrasporti. Prendete quello a sud ovest e risalite la scalinata che troverete (siete nel castello, nella torre corrispondente) sino alla chiave gialla. Attivate l'interruttore prima di scendere. Uscite e portatevi sul retro del fossato a nord. La costruzione che trovate nasconde il passaggio al livello successivo: due chiavi bastano ad aprire le sbarre quel tanto che vi farà passare.

## LIVELLO 20 - GOTCHA!

Uccidete il sergente davanti a voi e voltatevi. Uccidete i due vigliacconi che speravano di arrostirvi e saltate sulla loro piattaforma. Seguendo il cornicione sul quale siete arrivate ad una porta. Apritela e fate man bassa. Tornate all'entrata e buttatevi nel silenzio della hall: due piattaforme scenderanno con un cyberdemon ed uno spider mastermind. I casi sono due: o trovate un buon posto dove aspettare che i due si scannino o vi metterete - a vostro rischio e pericolo ma con un pizzico di brivido in più - sulla linea di tiro di uno dei due, facendo

attenzione di piazzare l'altro nel mezzo. Una volta eliminati attivate l'interruttore a muro ed uscite. Ma attenzione: baron of hell ed arch vile non sono una gran compagnia, a meno che non incomincino a menarsi tra di loro. Uscite e scegliete le scale da cui scendere (formano un corridoio ad U): cacodemons e pain elementals, se debitamente "manovrati" si massacreranno tra loro lasciandovi in pace. Il teletrasporto vi porta in una costruzione a nord. Con le scale e un buon salto si entra in una stanza angusta con due teletrasporti. Prendete quello a sud e vi troverete su una torre ad ovest del complesso centrale. Saltino ed entrate nel corridoio che trovate davanti a voi. Una stanza modesta ma tutta da esplorare (ricordate che alcune delle pareti si aprono sparando) Uscendo - dopo aver attivato il testone nella stanza dei cacodemons - entrate nel teletrasporto a sinistra. In fondo alla stanza c'è l'uscita. Per raggiungerla state calmi e risparmiate più colpi possibili. Ma il piano ha ancora diversi nascondigli da scoprire, se avete voglia e pazienza.



## LIVELLO 21 - NIRVANA

La mamma vi ha già urlato otto volte che la cena è pronta. Vediamo di risolvere velocemente questo livello... mia madre ha già in mano il battipanni. 'Arrivo subito'. Entriamo nel teletrasporto a sinistra. Di qui non si esce ma si può ammazzare un sacco di gente. Quando il livello di fuoco si fa preoccupante basta fare un passo indietro per mettersi in salvo. Quando il numero di nemici è sceso a livelli accettabili torniamo definitivamente alla stanza iniziale e prendiamo l'altro teletrasporto. Giriamo ad ovest e seguiamo il muro esterno sino a che non incontreremo un nuovo teletrasporto. Inutile dire che il dito sul "fire" è d'obbligo. Accendiamo tutti e quattro gli interruttori che troviamo davanti a noi e saliamo sulle scale che si formano sino ad individuare due mancubi e una marea di imps. Uccidiamoli ed attiviamo gli interruttori a muro, quindi prendiamo il teletrasporto nell'angolo sud est. Guardando verso nordovest si apre il muro... con cautela. Nell'angolo nord ovest c'è la chiave gialla, a sudovest il teletrasporto. Torniamo alle sbarre gialle ed abbassiamole verso nord. Si passa di fianco a delle sbarre blu sino a che non si individua la chiave rossa.

Trovare la tuta anti radiazioni non è cosa difficile. Corriamo ad ovest e, passato il muro con la barriera blu, nord ovest. Finiamo - se è ancora in piedi - il mancubus e saliamo sulla piattaforma che guarda il ripiano della chiave blu. Scende permettendoci di usarla come trampolino. Presa la chiave blu bisogna correre a sud dove una colonna a forma di punta di freccia ci fa raggiungere il cornicione nei pressi delle barriere gialle. Abbassiamo le barriere blu e rosse e tuffiamoci nel buco. A tavola.

## LIVELLO 22 - THE CATACOMBS

Come digestivo questo livellino non è malaccio. Per iniziare facciamo un po' di tiro a segno sparando ai former commando tra una fiaccola e l'altra. La torcia centrale è un interruttore che fa scendere una piattaforma. In fondo alla stanza un teletrasporto conduce alla piattaforma centrale. Da qui si può saltare in ogni direzione... una volta eliminati i commando che hanno la pessima abitudine di usarvi come bersaglio. Saltare a nord e prendere la tuta per le radiazioni. Angolo nord ovest e ascensore, arrivati in cima non si salta ma si accende l'interruttore a destra quindi saltare a nord. Salire le scale ad ovest e seguire la strada sino ad una stanza dove un imp vi attende acquattato a destra. Sud e subito dopo a est. A nord c'è una porta con un teletrasporto (occhio all'imp). Un revenant e tre imps curano la chiave blu. Da lì tornate alla piattaforma centrale. Il lanciarazzi si prende ad ovest. Andando a nord est si arriva da un paio di demoni. Aprire la porta blu ed attivare l'interruttore che abbassa la barriera. Davanti a voi a sinistra. Ancora a sinistra, imps. Attivare l'interruttore a sud che apre la porta ad est e libera un baron of hell. Una volta morto l'interruttore riapre la porta che si chiude alle vostre spalle. L'interruttore a sud apre la porta, quello a nord abbassa la piattaforma sulla quale bisogna correre per uscire. Chiave rossa. Proseguire sino ad una porta. Muro sud, andare ad est e proseguire. Appena prima di girare a sinistra ecco altri ospiti indesiderati. Proseguire - dopo - verso nord. Attivando l'interruttore nella hall bisogna correre indietro prima che il divisorio si alzi nuovamente. Una volta passati si deve attivare l'ascensore nell'angolo sud ovest . Salire, saltare giù e correre nell'angolo sud est attivando un nuovo ascensore. Se non c'è più nessuno (possono essere morti in scontri precedenti) passare tranquillamente la porta rossa verso l'uscita. O quasi.

## LIVELLO 23 - BARRELS O'FUN

Non fiatate, non parlate e togliete il dito dal grilletto. Giratevi verso sud e mettetevi a correre a più non posso, facendo attenzione a non sbattere nei barili che vi rallenterebbero. La vostra fuga fa svegliare un mancubus che vi spara ed innesca una reazione a catena molto spettacolare ma altamente mortale. Correte verso la porta a sud e buttatevi a pesce. Ce l'avete fatta? META! Il teletrasporto vi mette in una situazione ancora peggiore. Altra stanzona di barili con sei - dico SEI - hell knights che vi circondano dandovi le spalle. Riprendetevi un attimo dallo shock e studiate il percorso: nord. Spostatevi con cautela (alt+freccia direzionale) e lanciatevi in direzione del corridoio. I tizi vi sparano ma se non fate vaccate arrivate sani e salvi al teletrasporto in fondo a sinistra e ad una stanzetta vuota. Dopo

il cataclisma giratevi a sud e finite quello che i barili vi hanno lasciato. Nella stanzona in fondo - se non l'aveste notato prima - c'è un'area map che è miracolosamente sopravvissuta all'esplosione. Il teletrasporto arriva in - un'altra!? - stanza di barili. I nemici questa volta sono pain elemental. Se li evitate tutti in fondo trovate un interruttore sulla sinistra. Il muro ad est sale. Saltare a destra e correre verso sud. La piattaforma si abbassa e porta al lato sinistro. Correre a nord senza troppe cerimonie e passare nel canale di destra, saltare sulla piattaforma davanti a voi e quindi svoltare immediatamente verso sud est. Il tele trasporto vi spara in una grande stanza. A nord est c'è da attivare un interruttore. Tornando nella hall e dirigendosi dalla parte opposta si incontrano uno spider mastermind con il suo seguito di arachnotrons. Salutateli cordialmente ma aggirateli senza ingaggiare battaglia ed entrate nella stanza da dove sono venuti fuori: chiave gialla e teletrasporto. scappare verso ovest dovrebbe impedire ad un arch vile di banchettare con le vostre spoglie.
Incominciate a correre e non rallentate nemmeno vedendo il party di benvenuto: ricordatevi che siete più veloci di tutti quei revenant che vi aspettano. Quando trovate il BFG 9000 giratevi a sinistra. Un mare di demoni - ma quanti sono? - aspettano solo di essere blastati. Una volta eliminati si vedono chiaramente i teletrasporti e gli arachnotron che vi aspettano. Il teletrasporto giusto è quello a sinistra. Ultima serie di barili ma non fermatevi a pensare: giù verso nord immediatamente. Porta gialla, liberarsi la strada dagli ultimi barili e tuffarsi nel tele trasporto.

## LIVELLO 24 - THE CHASM

Il più fastidioso - forse - tra tutti i livelli a causa della sua richiesta di alto equilibrismo. Mano salda e ricordatevi di eliminare i rompip****,e prima di fare i funamboli: il contraccolpo di una fucilata basterebbe a farvi precipitare. Prima cosa da fare è seccare il cacodemon a guardia della porta blu. Nel punto in cui la passerella incontra la torre c'è una porta. Apritela, sparate e richiudetela. Dopo che vi siete liberati delle

sentinelle entrate e girate ad ovest. Seguite il muro sino a raggiungere una piccola hall che va a nord. Seguitela, gira ad ovest ed incocciate in un imp. Continuate a nord sino alla chiave blu. Andate alla porta blu. Prendete i cornicioni davanti a voi: dritti, destra, sinistra, destra, occhio al cacodemon alle vostre spalle, sempre dritti. Raggiungete la piattaforma con i razzi e prendete tutto. Il pavimento sale con un cacodemon. Una volta ucciso andare sulla piattaforma più piccola a nord. Teletrasporto per una zona a nord sulla cartina, lost souls fastidiosissime da ogni parte. Raggiungete i teletrasporti a nord e prendete quello di destra con l'arma che preferite per spiattellare i demoni. Appena riapparite nella parte bassa della cartina avete davanti agli occhi una carica di demoni. Raggiungete l'interruttore ad est passando per il centro della stanza (attenzione al doppio attacco da est e da ovest). Si abbassa la piattaforma ovest. Raggiungetela e si abbasserà quella a nord. Da lì guadagnate l'interruttore che farà apparire la chiave rossa. Il teletrasporto è nascosto nella sezione sud. Ma non state troppo vicini all'interruttore...

## LIVELLO 25 - BLOODFALLS

Piano abbastanza facile e lineare. Ah, impossibile evitare di passare nel sangue. Ma siate veloci... morde! Est. Uccidete i sergenti e poi tuffatevi sotto la cascatella a sud. Godetevi la gita poi tornate fuori ed andate ad est. Dalla porta si fa capolino e si vede un revenant su una torre. Abbattetelo quindi entrate e, sul muro ad est, attivate il passaggio che seguirete sino ad incontrare un hell knight. Nord, corridoio di sinistra e tele trasporto. Uccidete i lost souls, prendete la chiave blu e saltate. Di corsa verso le scale ad ovest sparando a tutto quello che si muove davanti a voi. Pepe al culo o il fuoco ve lo mette Mr. arachnotron che arriva al galoppo. Possibile prendere una megasphere nel muro a nord, ma valutate bene pro e contro. Sud. Il muro tra le due finestre a est si apre su un deposito di plasma. Sempre verso sud si arriva ad un lago di sangue vorace. Una corsetta verso il teletrasporto è d'obbligo. Si torna all'inizio. Raggiungere la porta blu, vicino alla torre del revenant, poi proseguire a sud. Salire sulla piattaforma dell'hell knight, dopo averlo opportunamente spezzato. Scale, ascensore, altro ascensore sul muro a sud. Correre nella stanza grande ad ovest e passare - pericolosamente - vicino alla stanzetta ad est. Su un pilastro lì davanti c'è l'interruttore che fa scendere un muro che rivela le scale al centro della stanza. L'uscita è in cima.

## LIVELLO 26 - THE ABANDONED MINES

Il livello ha muri praticamente inesistenti. State attenti alle imboscate. L'interruttore davanti a voi fa scendere il pavimento. Sparate alle sentinelle e procedete verso nord. Scale. Nord. Est, cacodemons, interruttore. La porta gialla appare nel muro a nord. Scendere le scale ed andare verso nord. Una piccola hall gira ad est e si affaccia su alcuni imps. Perché farsi sfuggire l'occasione? La chiave rossa è lì vicino, bene in vista. Attenzione, troppo in vista, non vi pare? Tornare indietro e seguire verso sud sino all'intersezione, quindi ad ovest. Una scalinata in discesa con soldati ed un bonus armatura alla fine. La porta rossa si apre su un lago tossico. Correre verso le scale in fondo e salire. Ricacciare il baron of hell da dove è uscito ed andare a prendere la chiave blu. Al ritorno aspettano i cacodemons. Tornando da dove si

è arrivati ad est si vede una grande caverna. La porta blu è lì. Dietro aspetta mancubus con baron of hell, lost souls, cacodemons. Il tutto a proteggere la chiave gialla. Anche la via del ritorno è nuovamente piena di mostri sbucati dal nulla... una volta fatta piazza pulita raggiungere la porta gialla e l'uscita.

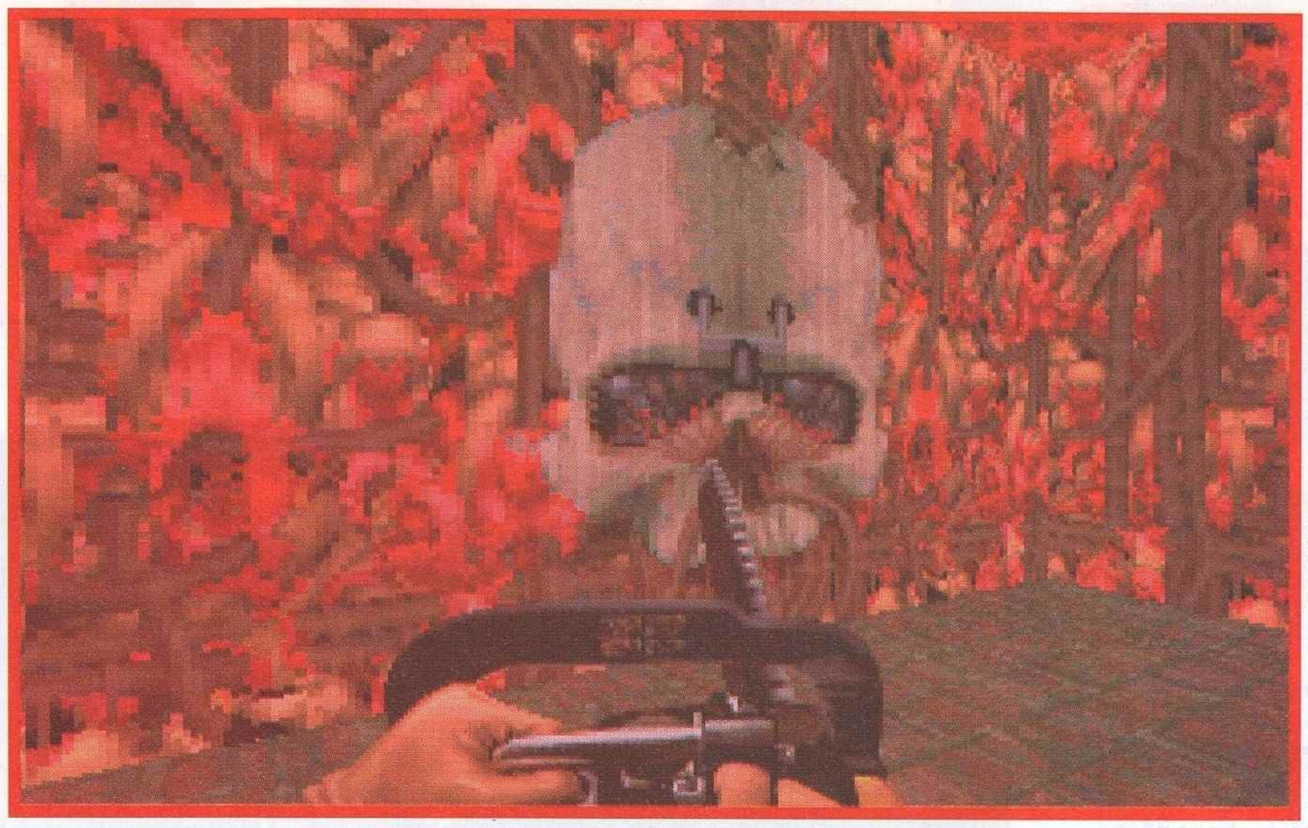
## LIVELLO 27 - MONSTER CONDO

Saltare in piscina e raggiungere la scalinata al centro. In cima c'è un interruttore. Si vede anche da dove escono gli spettri: entrare e fare il pieno. Seguendo la pozza sul lato est si arriva ad una porta dalla quale si raggiunge una biblioteca con un missile nell'angolo sud est. Quando lo si prende i muri ad est e a sud si abbassano rivelando una libreria più grande con dei soldati. Uccideteli senza muovervi da dove siete. A sud si vedono alcune scaffalature, una ha anche un interruttore. Spostandosi a destra nella stanza si viene attaccati dagli spectres e dai demoni, da hell knight e da revenant. Nel muro a sud un interruttore va attivato. Giratevi e ne vedrete un altro. Attivatelo. Una sezione del muro a sud si abbasserà liberando un altro hell knight. Nel passaggio un interruttore ricongiunge col resto della libreria. Usciti girate a nord e quindi ad est. Colpite il tavolo fluttuante e verrete attaccati dagli imps. Apritevi un varco e scavalcate il muro che si richiuderà alle vostre spalle mettendovi in salvo. Ovest in un corridoio molto scuro. Seguire il corridoio sul lato nord sino a trovare una porta. Davanti all'entrata trovate un fucile a canne mozze. Alla metà del muro a nord c'è una libreria ed un'altra a forma di croce è vicino al muro ovest alla vostra sinistra. Sul muro nord a destra ci sono due porte, una blu l'altra normale. Attivate l'interruttore sul muro ad est. Si abbassa una larga sezione di pavimento. Passare per la porta ad ovest. Passare attraverso la porta gialla. Attivare l'interruttore sul muro ad est. Andando a prendere la chiave blu un teletrasporto conduce in una stanza gemella con vita e armature più munizioni. L'interruttore sul muro est fa aprire il muro ovest e fa uscire una caterva di mancubusi. Fuggite per la porta a sud. Un altro mancubus aspetta fuori. Al trivio fuggite in mezzo ed il muro si sposta. Anche il muro successivo si sposta rivelando un passaggio ad est. Una volta liberato il passaggio il pannello a nord est si attiva ed il muro si apre al punto in cui è iniziato il livello. Fate per uscire ed un teletrasporto segreto vi manda nella stanza ad est al centro. Il muro ad est si apre su un grande pilastro attorniato da dodici revenants. Aprire la porta blu ed attivare l'interruttore che fa scendere la colonna con sette hell knights ed un baron of hell. Godetevi lo spettacolo. Correte a prendere la chiave rossa ed andate ad ovest. Entrate nella porta nel muro a nord e salutate quello che rimane dei vostri compagni d'armi. Attivare l'interruttore di sinistra e guardare il pavimento che si abbassa. Arrivati in fondo correte, prendete la soul sphere e scappate ad ovest. Passate l'arch vile e attraversate la porta rossa nel muro a nord.

## LIVELLO 28 - THE SPIRIT WORLD

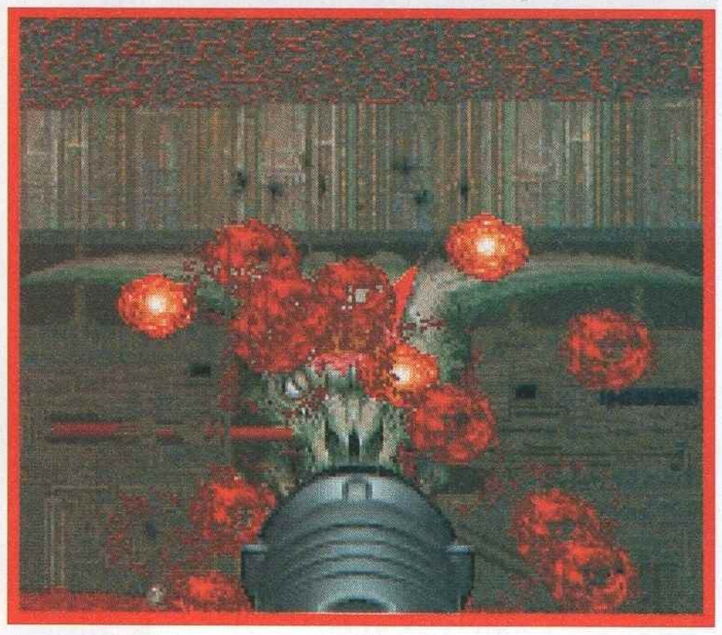
Una sega circolare? Più che un invito, direi. Prendetela e uscite dal passaggio a nord ovest. Passate dei demoni, pain elementals e imps. Saltate a terra e prendete per sud est. Davanti a voi c'è una colonna che si apre su ogni lato. Ci sarà un punto in cui l'apertura è più alta. Saltateci. Atterrerete in una hall con la lava, sud, poi ovest, seguirla sino alla fine dove sale la piattaforma. Sud est: un pilastro. Correteci e prendete la sfera dell'invulnerabilità. Saltate verso est e correte a nord est dove vicino al muro c'è parecchio plasma. Non bastando gli arachnotron ecco arrivare uno spider mastermind. Per fortuna le sferette verdi non sono finite. Seguite il lago sino a quando non trovate delle scale. Salite ed entrerete in una stanza. Correte sulla pseudosedia rossa: farà abbassare la colonna centrale. Saliteci ed aspettate. Attivate l'interruttore nord e scendete a prendere la chiave gialla a nord est. Uscite da dove siete arrivati, scendete le scale, prendete la sfera verde a destra e aprite la porta gialla. Il muro in cima si abbassa. Nord est, correte sino alla cascatella di lava alla sinistra e abbassatela. Salite sull'ascensore e non sparate a nulla che non ostacoli direttamente il vostro cammino. Nord ovest, una piattaforma da attivare per proseguire nel corridoio verso nord. Non fermatevi a curiosare nella grande apertura sulla destra, sarebbe l'ultima cosa che fate. Ritornate all'inizio e aprite la porta gialla. C'è la chiave rossa: toccata e fuga perché il muro ovest libera troppi revenant per i gusti di chiunque.

Sud, alla fine saltare di sotto e correrecorrerecorrere sino al muro a sud, seguitelo verso est e quindi sud sino ad incontrare una nicchia con dei demoni. Buttatevi contro il muro di fondo e raggiungete la cameretta con una colonna. Sparatele e si alzerà dandovi un lanciamissili. Il muro est è composto da tre pannelli: sparando al centro si apre una porta nascosta sul muro sud. Passate e troverete la porta rossa. Evitate arch vile, entrate e siete salvi.



## LIVELLO 29 - THE LIVING END

E le porte dove sono? Mah, prendiamo intanto il mitragliatore e... toh, il muro si abbassa. Attivate l'interruttore che farà salire una piccola piattaforma che si connetterà con l'angolo nord est del vostro riparo. Andate ad ovest. Aggirate lo spuntone ad ovest, uccidete chi c'è al di là, prendete i proiettili a nord ovest sul muro di ferro e ne scenderà un pezzo che rivelerà un interruttore. Toccandolo si aprirà un passaggio con cacodemons e pain elemental. Andare nella porta all'angolo nord est. Il cornicione segue a nord poi gira ad ovest. Alla fine un teletrasporto vi fa arrivare ad una saletta con una scalinata verso nord. Liberatevi dei rompiscatole e proseguite sulle scale. In cima un povero imp solitario attende la morte per mano vostra. Siate prudenti e liberate la stanza. Sul muro est si apre una via possibile per la colonna dove stava il baron of hell. Saltateci e tornate indietro e vedrete una porta aperta nella parete nord. Fate cucù e tornate nella hall. Hell knights da blastare per proseguire. Un interruttore nel muro a nord farà scendere un blocco che rivelerà un interruttore. Saltate sulla torre, prendete la sfera, attivate l'interruttore e saltate verso nord. Atterrerete su un cornicione che sale lentamente. Giratevi verso la torre, BFG 9000 alla mano. Abbattete i cacodemons che arrivano in stormo. Andate a nord ovest, poi a nord. Passate e prendete l'armatura blu. Il pavimento della caverna è un pochetto tossico. A nord un nuovo passaggio, un cacodemon a sud est. Uccidetelo, saltate giù e prendete la tuta. Nell'angolo nord ovest c'è una piccola piattaforma con un interruttore. Correte a nord. Andare a nord. Uccidete i palloni volanti e saltate giù. Attivate l'interruttore di sud, poi quello di nord. Muovete verso nord ed arrivate ad una piccola hall. Strapazzate per benino il mancubus in fondo, raggiungetelo ed attivate l'interruttore. Tornate da dove siete arrivati e riguadagnate il passaggio nel muro nord est. La porta è aperta. Entrate, andate a sud est e salite



le scale. In cima e correte ad est. Fate cucù all'arch vile, saltate giù e accoppatelo, poi girate ad est. L'interruttore fa salire una piattaforma che vi permetterà di raggiungere il suo cadavere. Accendete l'interruttore e tornate sulla piattaforma. Prendete il camminamento in cima alle scale e scendete. Una volta giù salite sulle altre scale. Un nuovo camminamento e l'ennesimo interruttore. Uscite, raggiungete il passaggio al muro di nord est. Una piccola stanza e un corridoio verso est che finisce in una stanza ottagonale. Un baron of hell "ballerino" vi darà qualche problema. La colonna si apre sul lato est. Entrateci al volo. Arrivate sulla cartina ad est.

### COMANDI PER BYPASSARE I PROBLEMI

**IDDQD - immortalità perenne.**
**IDDT - una volta dà la cartina del piano, due volte le fonti di calore**
**IDBEHOLD/I - invisibilità per 60"**
**/S - berserk sino alla fine del livello**
**/V - invulnerabilità per 30"**
**/R - tuta per 60"**
**/A - mappa del piano attuale**
**/L - occhiali infrarossi per 120"**
**IDKFA - armatura a 200%, tutte le chiavi, pieno di munizioni**
**IDCLEV + livello da raggiungere**
**IDCLIP - permette di passare i muri**

Correte per le scale e saltate sul cornicione a sinistra. Alla fine attiverete un interruttore. Tornate indietro e saltate sulla piattaforma sulla vostra destra e da lì tornate sulle scale. Ripetere l'operazione con il corridoio di centro: nuovi mostri, nuovo interruttore. Tornate, saltate a nord est sulla piattaforma, attivatela e scendete. Ritornate in cima alle scale e saltate sul passaggio di destra. Alla piattaforma girate a destra. Spiattellate il panzone ed andate ad accendere il terzo interruttore. Andate alla piattaforma-ascensore e risalite le scale. Saltate nuovamente a destra, liberate la via e saltate. Il teletrasporto vi manda al complesso centrale che avete visto all'inizio. Sulla cima trovate un cyberdemon (che sale non appena posate il piede sull'ultimo gradino) e due panzoni. Agevolatevi l'uscita verso nord al più presto possibile.

## LIVELLO 30 - ICON OF SIN

Quanta roba! Mi sa che qui sono volatili per diabetici. Il teletrasporto vi spedisce dritti all'inferno. Il faccione davanti a voi è tutt'altro che simpatico. Dal terz'occhio spara dei pacchetti-regalo che, quando toccano terra, lasciano uscire il loro mortifero contenuto. Il tizio si chiama Final Boss e ne capirete facilmente il perché. Correte ad est, attivate il pannello, salite e correte ad ovest. Ripetete l'operazione e salite ancora. Portatevi davanti alla figura sul muro sud e fatela scattare. Giratevi e con maestria attendete che la piattaforma sia su tutta. Attivatela per farla scendere e sistematevici armati - obbligatoriamente - di lanciarazzi. Dovete spedire due pilloline al centro dell'apertura-fabbrica-mostri del testone. Se ne centrate una sola saltategli in braccio, prendete quello che vi serve e riattivate la torre, ripetendo il lancio. Se entrate - con l'apposito codice ID - nel passaggio nascosto sotto il testone troverete la testa di John Romero infilata su un bastone. I missili che entrano nella fronte scendono per un pozzo sino a colpirla. Dopo il primo colpo lui strilla, al secondo salta tutto. Peccato che per vederlo dovrete giocare in più di uno.

*Doom II è così terminato. Non siate tristi perché molte sono le vie dello sparattutto e molte le nuove proposte in arrivo. Vi lascio invitandovi a chiederci qualsiasi ulteriore delucidazione io abbia omesso. Del resto... mica potevo scriverci un libro, no?*

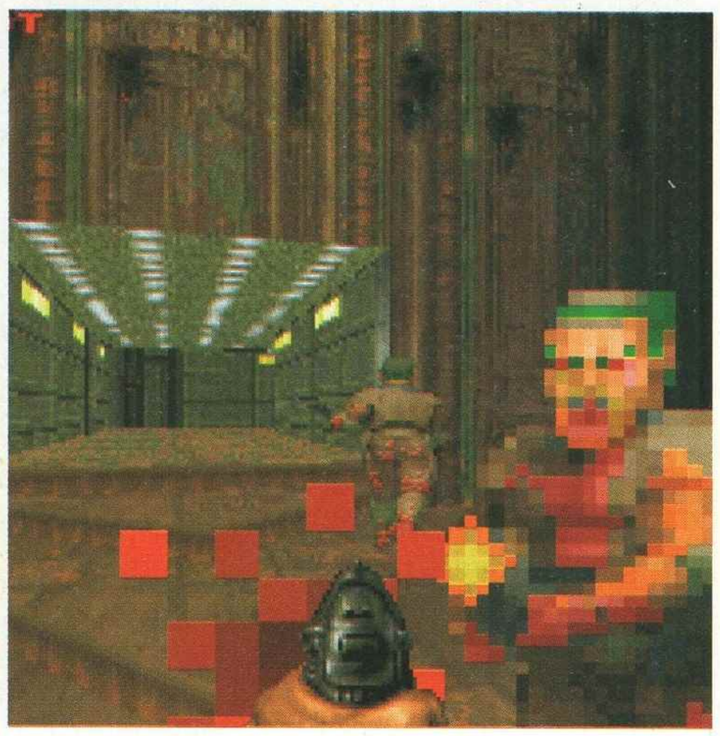
**Luca Fassina**

# DOOMM

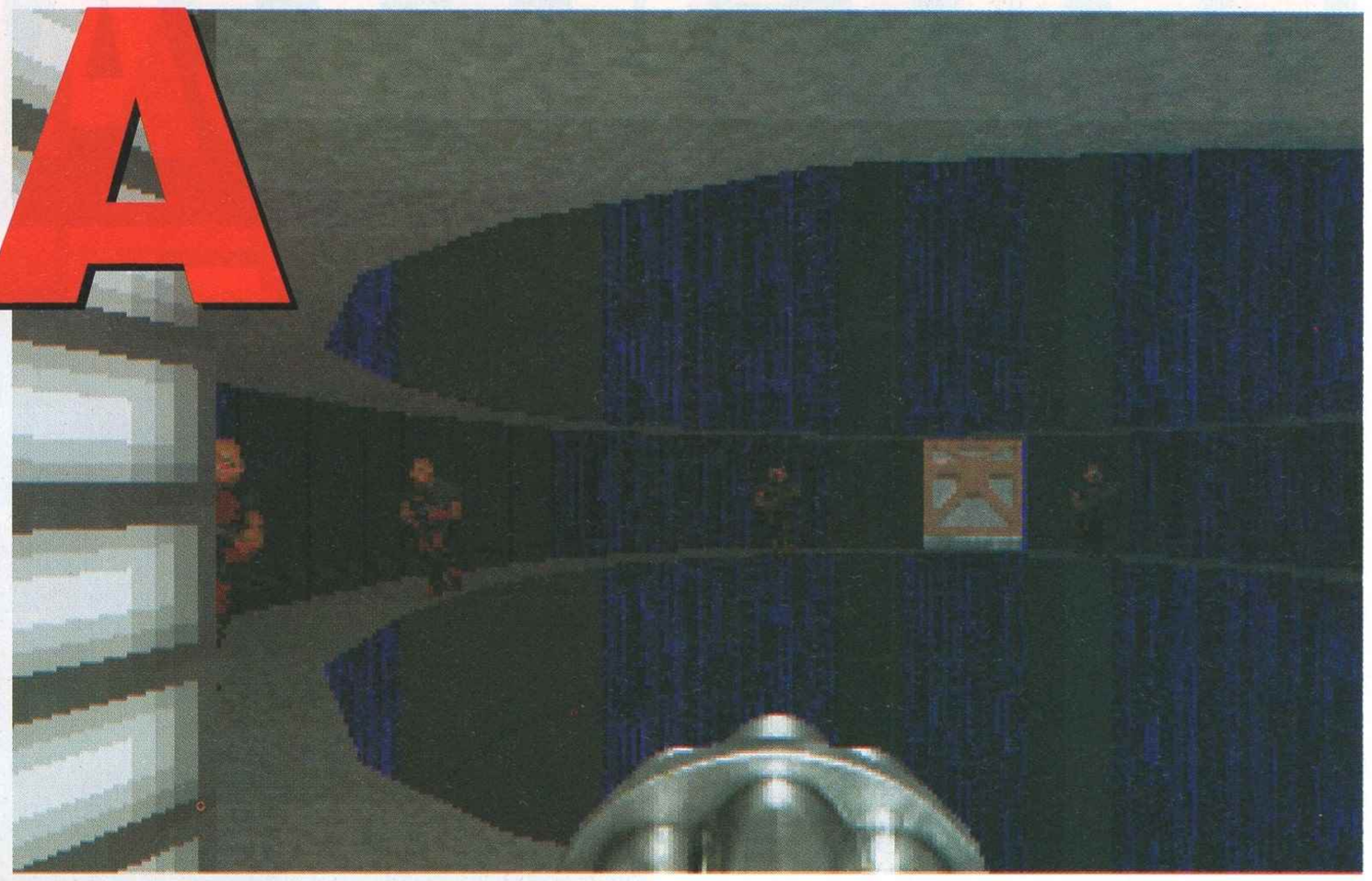
**Sta per arrivare in edicola Doommania una compilation straordinaria per tutti gli appassionati degli infernali e claustrofobici livelli di Doom. E costa solo 19.900 lirette.**

Non possiamo certo dire che Doom non sia un successone, anzi. Fin dall'uscita di Doom in versione dimostrativa shareware con solo nove livelli giocabili, in tutto il mondo è scoppiata una vera e propria malattia. Tutti a giocarci, tutti ad impazzirci, ed iniziava anche la corsa alla realtà virtuale. Avete mai provato Doom 1 o 2 con un casco virtuale? Se ancora non l'avete fatto ve lo consigliamo caldamente. Insomma Doom è stato, è, e sarà un gioco richiestissimo. Quali sono le ragioni di tanto successo è presto detto: un gioco vorticoso, grafica eccezionale, e la possibilità di caricare altri livelli esterni al gioco originale, il tutto in una miscela di violenza che non guasta. E sì, oltre alla genialità del gioco, la possibilità di giocare con altri livelli ha fatto in modo di trasformare Doom da un gioco ben riuscito in un gioco eccezionale ed infinito. Quanti livelli aggiuntivi di Doom ci sono oggi in circolazione? Ma, non è facile effettuare un simile conteggio, anche perché le varie BBS brulicano di livelli più o meno azzeccati, dai nomi più astratti e dalle mappe più incredibili. Il CD-Rom Doommania propone, in una raccolta selezionata, più di 1000 livelli di Doom, sia versione 1 che versione 2. E' ovvio che la maggior parte di questi riguardano Doom 1, ed è facile spiegarne il motivo: il primo amore non si scorda mai, oppure, più realisticamente, è da più tempo sul mercato.

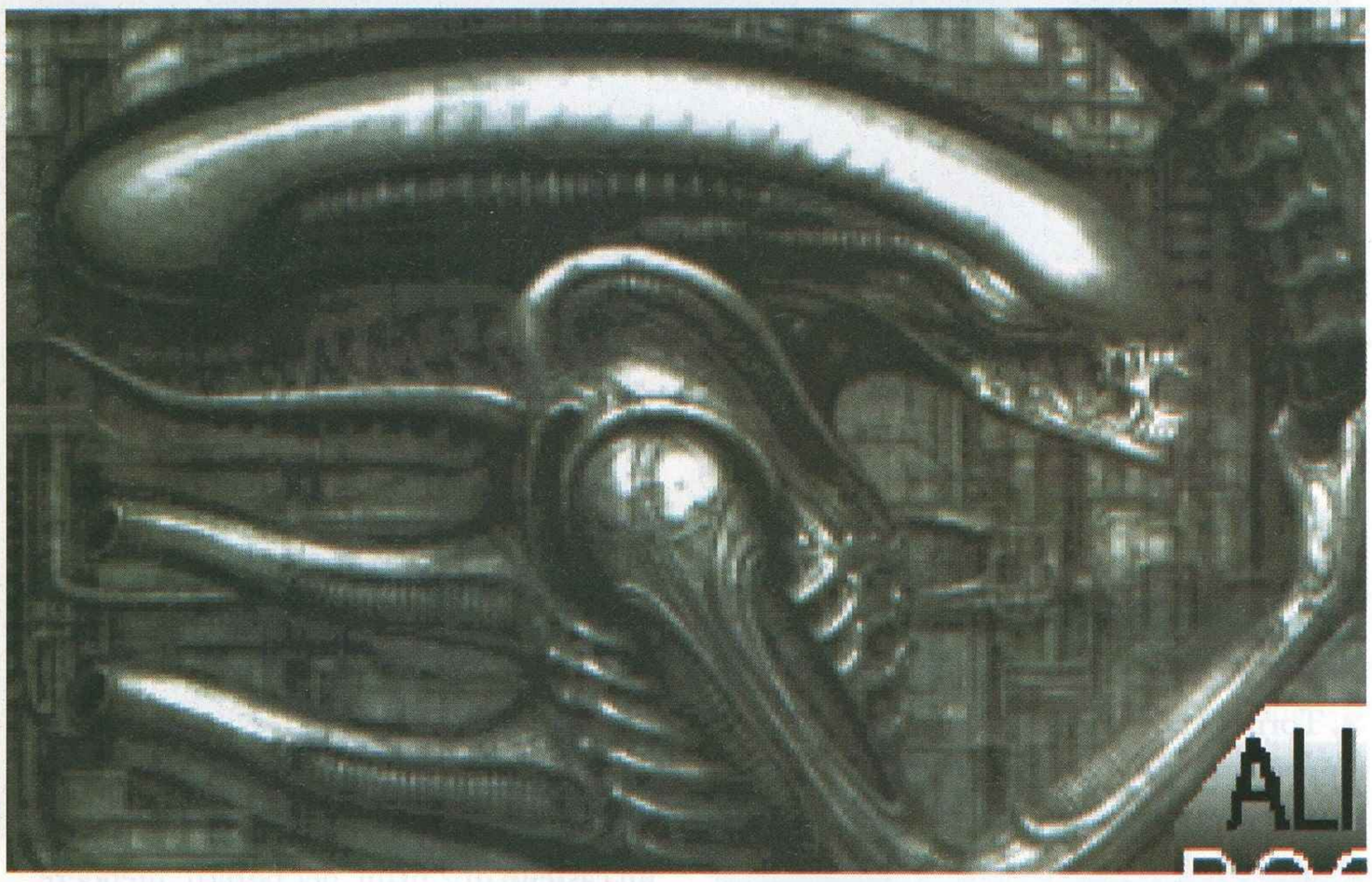
Ma cari possessori di Doom 2 non disperate. All'interno del CD vi è infatti una directory, in cui è stato posto il convertitore dei livelli di Doom 1 per essere "letti" in Doom 2. In pratica, attraverso l'opzione DOOM - FILE seguita dal nome del convertitore, è possibile caricare anche i file WAD adatti per la conversione. Cos'è un WAD? Ancora non sapete che cos'è? Ma il WAD è il file grafico con

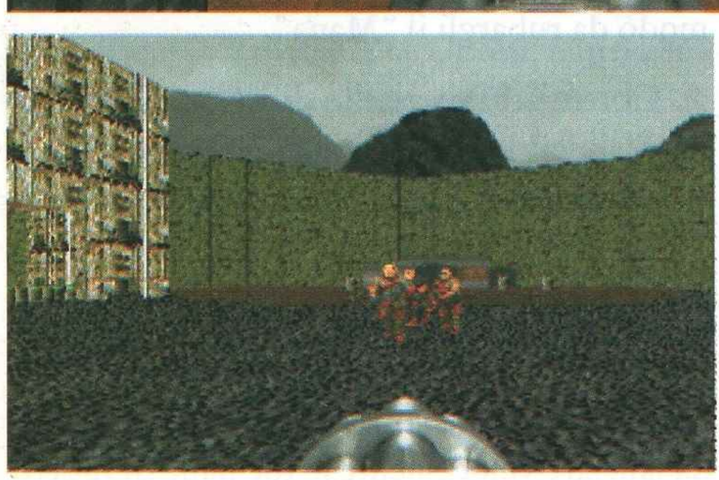


# ANIA

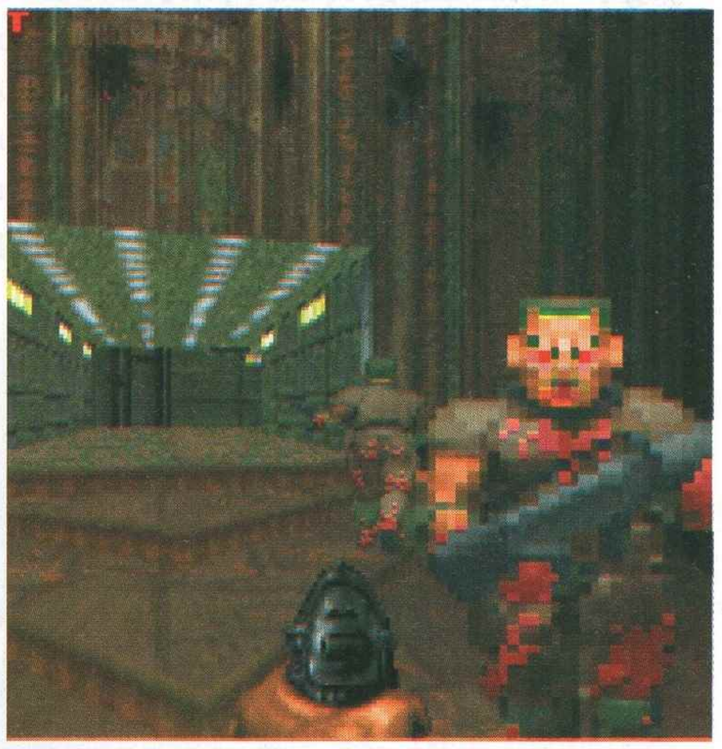


il livello, originale o aggiuntivo, di Doom. Quando scompattate il gioco originale, oltre al programma eseguibile, troverete nella directory un enorme file con l'estensione WAD, quello grande 15 Mb per la versione Doom 2. In pratica, con il piccolo stratagemma che abbiamo appena descritto, è possibile vedere tutti i mille e passa livelli per chi possiede Doom 2. Il CD, per essere completo, non poteva esaurirsi ai livelli





aggiuntivi, anzi. Infatti figurano anche i migliori editor di livelli in circolazione, ossia quei piccoli programmi che permettono la generazione di altri WAD, del tutto personalizzati. In pratica l'utente ha la possibilità di copiarsi sul proprio Hard Disk il necessario per crearsi nuove frontiere di gioco, con la sola limitazione dettata dalla fantasia. Quindi anche quelli che sono alle prime armi possono modificare un livello già creato, e dopo un po' di esperienza possono creare un livello dall'inizio. Consigliamo per Doom 1 i programmi DoomCad (in Windows) e DEU (in Dos). E non è tutto. Cosa molto gradita è anche la presenza di alcune Patches, ossia di aggiornamenti vari, che permettono all'utente di passare dalla versione di Doom1 1.2 alla versione 1.66, e all'utente di Doom2 versione 1.66 di passare alla 1.7. Questo significa aggiornare il programma, evitare quei piccoli problemi e migliorare sicuramente il gioco in rete o via modem. Nel CD si trova anche il "mitico" Alien Doom, ossia i livelli grafici più intriganti mai realizzati e la versione shareware, per chi non possiede Doom ma ha acquistato ugualmente il CD-Rom. Avrà modo di provare il gioco e farsi un'idea di che cosa si parla nel CD e prendere in considerazione l'acquisto nei tempi futuri. Ed alla



fine una perla: Heretic, la versione shareware dell'ultimo gioco della id Software. In pratica abbiamo Doom in versione fantasy, con un po' di violenza gratuita in meno ed una grafica totalmente differente. Insomma, Doommania è una raccolta tra le più interessanti nel suo genere, forse la più curata sotto l'aspetto della completezza tra quelle in circolazione. Un'interfaccia semplice ed amichevole permette di conoscere i piccoli trucchi ed i dettagli riguardanti i file, e guida l'utente a conoscere meglio il magico mondo di Doom.

**L. B.**

# MAGIC CARPET

**Magic Carpet è un gioco tra i più originali e stimolanti per PC CD-ROM. Nelle seguenti pagine illustreremo 12 dei 50 livelli di cui il gioco è composto.**

## AL JAHAN

**1.** All'inizio del gioco vicino al monumento di pietra puoi trovare l'anfora magica, raccoglila. Ora possiedi il Possession Spell che sarà necessario per terminare il gioco. Cerca sulla grande mappa dove sono localizzati i tuoi maggiori nemici.

**2.** Sorvola il paese e getta il Possession Spell su ogni tenda. Appena le tue bandiere bianche sventoleranno sulle tende dovrebbe aumentare il tuo Mana. Cerca anche le tende che si nascondono dietro le colline.

**3.** Appena ti sarai allontanato dal paese dovresti trovare la seconda anfora magica che ti sarà utile.
All'inizio del livello dovrai tenerti lontano dai mostri del livello.

**4.** Costruisci il tuo castello nelle vicinanze del paese, in modo da poter ricevere il più velocemente possibile il Mana. Presta però attenzione a non distruggere nessuna tenda, altrimenti ti creerai dei nemici.

## KHALLABAD

**1.** Non entrare subito dal portone magico, poiché non sei ancora abbastanza forte. Passagli accanto, volando verso la città. Potrai sempre tornare indietro più tardi.

**2.** La città è costituita da molti più edifici rispetto al precedente livello. Fai attenzione a non farti sfuggire gli edifici che si nascondono dietro le colline. Dietro alla città dovresti trovare l'accampamento.

**3.** Torna al portone magico e attraversalo. Appena varcato il portone, dovresti trovare sul terreno di fronte a te la palla di fuoco magica (Spell?), prendila e girati per lottare contro i mostri che ti stanno attaccando.

**4.** Sparare ai draghi che sorvolano la città é un'impresa difficile. Stai attento a non sparare erroneamente sulla città o sul tuo castello.
Sarebbe meglio che tu ti portassi molto in alto, in modo da vedere appena la città.

## SULGHIR

**1.** In questo livello incontrerai dei nuovi mostri: i vermi! Poiché ti trovi in un paesaggio collinare, dovrai attaccare i vermi da vicino. Muoviti lateralmente in modo da evitare le palle di fuoco lanciate dai vermi.

**2.** Anche questo livello é popolato da numerosi vermi. I draghi sono più facili da colpire rispetto ai vermi poiché non si possono nascondere nel terreno. Vola preferibilmente all'indietro e guardati dai draghi. Così potrai combatterli meglio e potrai evitare le loro palle di fuoco.

**3.** Assicurati di avere distrutto quasi tutti i mostri prima di costruire il castello; altrimenti dovrai per la maggior parte del tempo difendere il castello. Costruisci questa volta un castello di 2 piani per poterti difendere meglio dai mostri.

**4.** In questo livello il mago nemico è molto più debole rispetto a te. Cercalo e attaccalo appena lo vedi. Quando si allontanerà da te, attacca il suo castello, lui lo difenderà, ma tu puoi distruggerlo.

## AKRIR

**1.** Il tuo nemico cercherà, appena possibile, di prendere il controllo del tuo insediamento. Cerca e spara con il possession spell agli edifici sui quali sventola la sua bandiera in modo da rubargli il "Mana".

**2.** Costruisci un castello di 3 piani. Noterai degli arcieri lungo i muri che servono da difesa contro il nemico. Pur non essendo una difesa sicura, sono meglio che niente!

**3.** Devi distruggere il più velocemente possibile il tuo avversario. Ti conviene però aspettare di avere abbastanza Mana, in modo da lanciare velocemente le tue palle di fuoco.

Ti conviene attaccarlo mentre sta lottando con un mostro.

**4.** In questo livello emergono gli Emu Riders. Li trovi sulla spiaggia dell'isola. La maggior parte di loro arriva in gruppo cercando di accerchiarti. Attaccali mantenendo una certa distanza di sicurezza.

## CESSECCA

**1.** Non lasciarti sedurre dalle formule magiche che ti aspettano qui nel cerchio di pietra. E' meglio saccheggiare prima qualche casa, infatti, appena volerai attraverso il cerchio, verrai attaccato da uno sciame di api. E' molto difficile sparare alle api e avrai dei problemi a schivarle.

**2.** In questo livello dovrai raccogliere molto Mana. Costruisci quindi un grande castello con 2 palloni, così il Mana non solo arriverà più velocemente al tuo castello, ma potrai difenderlo meglio dai maghi nemici.

**3.** Quando avrai ucciso molti nemici, emergerà dal tetto del più alto edificio una formula magica. Si tratta del Rapid Fireball (palla di fuoco rapida); non potrai però ancora utilizzarla perché per attivarla è necessaria una grande quantità di Mana.

**4.** Quando ti sarai impossessato della palla di fuoco rapida (Rapid Fireball) un grande esercito di "non uccisi" attaccherà la città. Sebbene tu possa finire pur non avendo ucciso tutti i mostri, riceverai un bonus se li avrai sconfitti tutti.

## QUAZZIEL

**1.** In questo livello il tuo primo obiettivo è raggiungere il castello nemico. Devi attaccare il mago non appena possibile. La distruzione del castello la puoi comunque delegare agli innumerevoli mostri.

**2.** Quando ti troverai di fronte al mago, noterai che ha molta più forza rispetto al livello precedente. Muoviti lateralmente in modo da evitare le sue palle di fuoco e cerca di mantenerti costantemente dietro di lui. Se il mago dovesse trovarsi dietro di te scappa con la formula dell'accelerazione.

**3.** Anche in questo livello vi è un esercito di "non morti. Una volta ucciso il mago avversario non incontrerai grossi problemi. Costruisci il castello in mare vicino alla spiaggia in modo che non possa essere attaccato dall'esercito dei "non morti".

**4.** Al centro della città si trova una nuova formula magica. Accelera finché non sarai fuori dalla città quindi attacca l'esercito nemico prendendolo alle spalle. Conviene raccogliere la formula magica dopo aver sconfitto l'esercito.

## AR ULNAN

**1.** A causa del muro che circonda la città e che ti sta di fronte diventerai una facile preda per i mostri volanti. Vola sopra il muro, sempre più in alto. Più in alto sarai e più facile sarà colpire i mostri volanti.

**2.** All'inizio cerca di evitare i mostri volanti e attaccali solo quando sarai divenuto più forte. Se ti dovessero catturare con la formula "duello", puoi evadere utilizzando la formula di accelerazione orientandoti verso un'isola.

**3.** In questo livello le città sono molto popolate, e quindi le battaglie saranno più pericolose. Cerca un edificio alto e rimani sospeso su di esso in modo da sparare più facilmente alle orde nemiche, senza correre il rischio di colpire erroneamente gli edifici alleati. Quando avrai più Mana potrai uccidere il mostro volante.

**4.** In questo livello si trova una nuova formula magica che tu dovrai raccogliere, la troverai sulla piccola isola all'interno del cerchio di pietre. Con essa potrai localizzare il mago avversario e metterlo fuori gioco.

## GILLAH

**1.** Costruisci in mezzo al mare un piccolo castello. Quando possiederai più Mana lo dovrai ampliare fino ad avere due file di arcieri. Posizionali sul lato del castello nemico in modo da poterti difendere più facilmente dagli attacchi nemici.

**2.** In questo livello troverai un piccolo esercito di scimmie che si muovono lentamente. Non rappresentano un serio pericolo se le attacchi e distruggi quando sono ancora molto lontane dalla città. Non lasciarle avvicinare.

**3.** I vermi raggiungeranno la città prima rispetto alle scimmie in quanto si muovono più velocemente. Cerca di spararagli molto presto, prima che essi colpiscano i civili. Se dovrai combatterli nella città, dovrai fare molta attenzione quando spari.

**4.** Ogni volta che distruggi un mostro, il mago cercherà di cambiare colore alle palle neutrali. Aspetta nei paraggi per assicurarti che le palle vengano raccolte.

## KUTOOR

**1.** In questo livello non puoi superare le pareti. Cerca di andare nel minor tempo possibile dalla parte opposta della parete e costruisci il castello in mezzo al mare lontano da ogni parete.

**2.** Attacca i mostri mantenendo una certa lontananza. Cerca il Lightining Spell che ti può aiutare a combatterli. Questa formula magica ti servirà anche contro il mago nemico.

**3.** Se possibile inizia a sparare solo dopo esserti appropriato della formula Lightining. I mostri ti attaccheranno solo dopo essere stati provocati. Quando spari utilizza la formula Reverse per volare indietreggiando.

**4.** In questo livello la formula del Magnet Spel è molto utile. La puoi trovare al centro dell'isola maggiore. Attacca il castello nemico utilizzando la formula magica. Tutto il Mana verrà raccolto in un'unica sfera.

## RANNAXIOR

**1.** I portoni magici ti faciliteranno il compito di porre fine ai duelli con i mostri. Se costruirai il tuo castello nei pressi di un portone magico ti sarà più semplice raggiungere il castello ogni volta che lo desideri.

**2.** Possono comparire vulcani o spontaneamente o in seguito ad una magia. Evita le croci nere sulla cartina e le isole non abitate che sono sufficientemente grandi per un vulcano. Puoi però tentare di attirare il mago nemico dentro ad un vulcano.

**3.** La formula del lightining - Bolt è una delle più potenti formule magiche. Utilizzala per radere al suolo il castello nemico. Non appena le prime mura cadranno, colora le sfere di Mana utilizzando la formula "possession". In questo modo potrai rubare Mana ai tuoi avversari.

**4.** La formula della meteorite compare dalla cima di un monte. Per poterla utilizzare in questo livello devi disporre di una certa quantità di Mana. Non appena sarai abbastanza forte, la potrai utilizzare per radere al suolo il castello del nemico più debole.

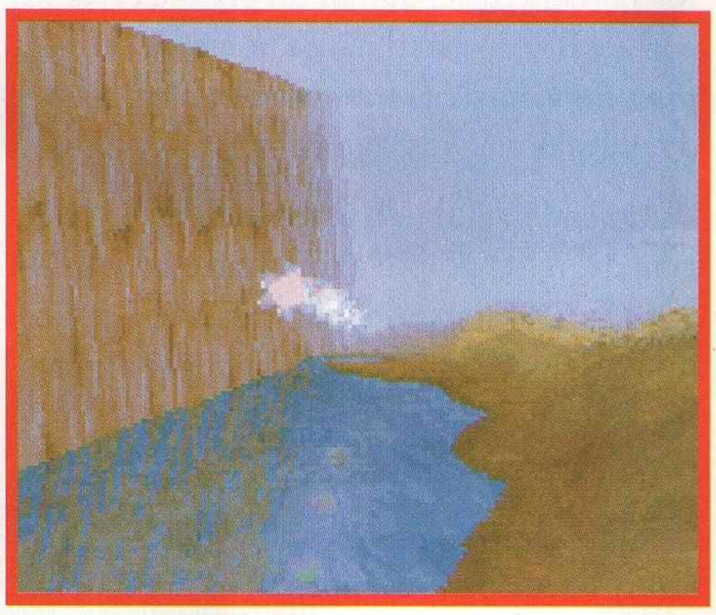
## ZANZANDRIA

**1.** In questo livello le magie contro di te divengono più temibili. Per distruggerli utilizza la combinazione di Rapid Fireball e Lightining Bolt.

**2.** In questo livello il tuo castello viene attaccato molto spesso. Torna sempre al castello con l'acceleratore quando vedi sul tuo "Statusleiste" che il castello sta per essere attaccato. Fai attenzione quando miri per uccidere un avversario.

**3.** In questo livello ti dovrai confrontare contemporaneamente con numerosi avversari. Cerca di non entrare in conflitto direttamente con nessun mago e lascia che siano loro ad uccidere i mostri. Poi cerca di sconfiggere il mago più debole.

**4.** Ora anche i castelli nemici vengono attaccati più frequentemente dai mostri. Puoi approfittarne unendoti all'attacco. Il mago sarà impegnato a uccidere i mostri e tu potrai rubargli il Mana.



## MEHKHEL

**1.** I maghi avversari preferiscono attaccare lateralmente. Se ti trovi impegnato in questo genere di battaglie non devi decidere da quale parte combatterre ma attaccare da ambedue i lati. Quando loro si ritireranno indeboliti, dovrai seguire il mago con il castello più grande e distruggerlo.

**2.** I granchi possono lanciarti contro veloci palle di fuoco. Muoviti costantemente quando ti trovi nelle loro vicinanze. E' molto difficile distruggerli e potrà passare molto tempo prima che essi muoiano. La formula del Lightining Bolt può essere utilizzata contro i granchi.

**3.** Una buona occasione per distruggere un mago nemico é attaccarlo mentre si sta scontrando con un mostro. Soprattutto mentre sta combattendo contro un polpo.

**4.** Dopo aver distrutto un'ondata di mostri devi guardare la cartina. In questo livello compaiono nuove formule magiche quando distruggi determinati mostri oppure quando hai accumulato una certa quantità di Mana. Infiamma gli alberi in modo da accerchiare i mostri per imprigionarli. Ora potrai comodamente spararagli.

**L. M.**

# UFO Enemy Unknown

PRIMA PARTE

**Sia che lo chiamiate *UFO: Enemy Unknown* o *X-Com - UFO Defense*, il gioco di simulazione militare della Microprose rimane un bell'osso duro. I consigli che seguono vengono da giocatori esperti e dagli stessi progettisti, ma la complessità del programma fa sì che anche seguendoli la vittoria non sia garantita al 100%. Quel 99% che resta dovrebbe però essere più che sufficiente per far capire agli schifosi succhiacervelli chi è che comanda su questo pianeta...**

## PUNTEGGI E PRESTAZIONI

Le prestazioni dell'X-Com e l'assegnazione di fondi sono strettamente legate ai punteggi ottenuti nel gioco. Il plurale è d'obbligo, perché gli umani non sono gli unici a guadagnare e perdere punti durante la partita. Come indicano i grafici relativi alle prestazioni delle forze in campo, anche gli alieni hanno un loro punteggio. Entrambi i punteggi vengono influenzati da un numero enorme di fattori, e le prestazioni reali dell'X-Com vengono calcolate in base alla differenza dei loro valori. I fattori più importanti sono elencati nella tabella seguente.

| | |
|---|---|
| Distruzione di un UFO in volo | Da +100 a +1400 a seconda del tipo e delle dimensioni |
| Abbattimento di un UFO | Da +50 a +700 a seconda del tipo e delle dimensioni |
| Distruzione di un veicolo X-Com | Da -200 a -400 a seconda del tipo |
| Perdita di soldati e armi pesanti (HWP) dell'X-Com | -20 per elemento perduto |
| Morte di civili | -30 per civile se colpito dagli alieni, -50 se colpito dall'X-Com |
| Salvataggio di un civile | +30 |
| Distruzione di base aliena | +500 |
| Cattura di un alieno | Da +10 a +40 a seconda della razza e del grado |
| Uccisione di un alieno | Da +20 a +80 a seconda della razza e del grado |
| Raccolta di corpi o attrezzature aliene | Per ogni elemento raccolto, da +1 a +20 a seconda del tipo |
| Realizzazione di progetti di ricerca | Da +5 a +50 a seconda del progetto |
| Missioni aliene completate | Da -1 a -1000 a seconda del tipo di missione |
| Costruzione di base aliena | -50 |
| Patto fra un paese terrestre e gli alieni | 150 e perdita dei fondi di quel paese |

## LE BASI TERRESTRI: DOVE COSTRUIRLE

Il programma consente la costruzione di un massimo di otto basi X-Com. In realtà si riesce a giocare più che bene con molto meno: ai livelli più bassi possono bastarne una o due, e sei basi sono più che sufficienti per il massimo livello di difficoltà.

Ci sono diverse ragioni per limitare il numero di basi. Innanzitutto, i costi di mantenimento di una base sono molto alti e possono assorbire la maggior parte del budget dell'X-Com. In secondo luogo, anche i migliori giocatori possono avere qualche difficoltà nel gestire l'enorme quantità di persone e materiali che si accumulano rapidamente nelle installazioni a disposizione. Un'ultimo ma importante motivo è che una rete troppo vasta di solito... non serve. Bisogna infatti tenere in considerazione il fatto che lo scopo del gioco non è intercettare tutti gli UFO inviati dagli alieni (cosa semplicemente impossibile), ma sviluppare rapidamente le conoscenze e le tecnologie necessarie a distruggere la base aliena su Marte da cui partono gli attacchi.

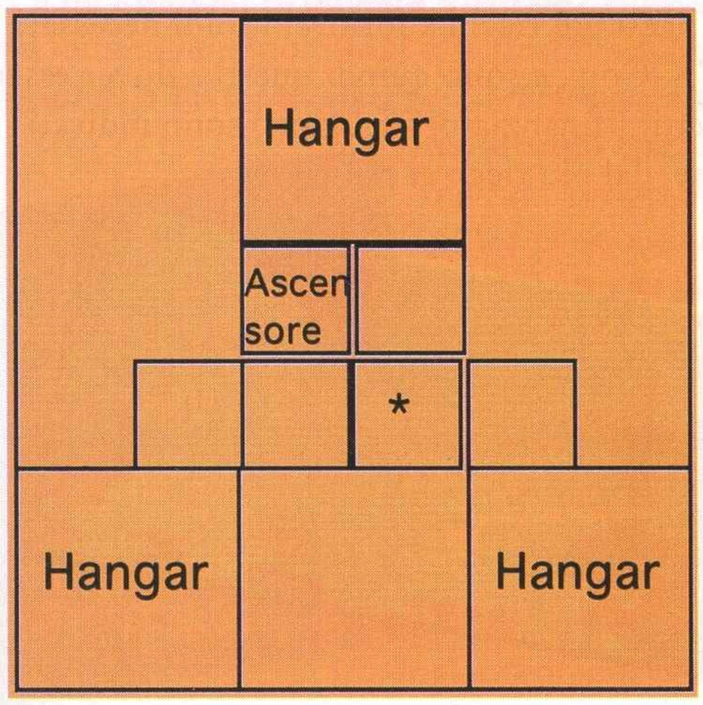
Per ottimizzare il funzionamento delle nostre basi è sufficiente essere dei buoni pianificatori. Innanzitutto, si deve tenere conto del fatto che sono i paesi più ricchi a fornirci i soldi necessari alle operazioni dell'X-Com, e sono quindi questi a dover essere maggiormente protetti. I finanziatori del gioco sono indicati nella tabella seguente, dal più ricco al più povero.

| | |
|---|---|
| 1 | Stati Uniti |
| 2 | Giappone |
| 3 | Francia |
| 4 | Sud Africa |
| 5 | Germania |
| 6 | Cina |
| 7 | Brasile |
| 8 | Russia |
| 9 | Australia |
| 10 | Regno Unito |
| 11 | Nigeria |
| 12 | Egitto |
| 13 | India |
| 14 | Italia |
| 15 | Spagna |
| 16 | Canada |

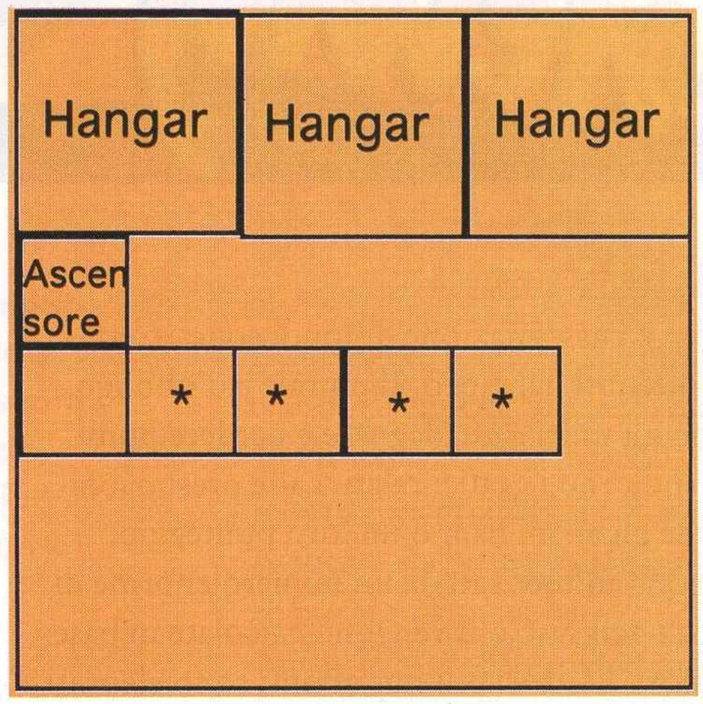
Poiché i radar di ogni base non "vedono" nulla oltre un raggio di 1500-2400 miglia (variabile a seconda dei radar installati), risulta abbastanza evidente che sin dall'inizio non conviene dar retta all'orgoglio nazionale e installarsi davanti agli Uffizi. Se proprio volete optare per un centro operativo in Europa potete scegliere la parte occidentale della Svizzera (come nei vecchi telefilm della serie *UFO*! Ve lo ricordate il Comandante Straker?), per coprire Francia, Germania, Italia e Spagna. La miglior posizione in assoluto per installare una base si trova probabilmente nella parte settentrionale degli Stati Uniti, dove i sistemi di intercettazione radar possono coprire anche parte del territorio canadese. Un'ottima seconda scelta è invece il sud-est asiatico, dalle parti di Seoul: da lì si copre tutto il Giappone, un pezzo di Cina e la Russia.
Un'ultima avvertenza. Conviene battezzare ogni base con un nome "geografico" che ne ricordi inequivocabilmente la posizione. Quando viene avvistato un UFO, è fondamentale intercettarlo subito con i propri mezzi aerei. Per non perdere tempo prezioso, è molto meglio dover scegliere fra "Europa" e "Sud America" che non fra "X-Com 1" e "X-Com 2".

## LE BASI TERRESTRI: COME COSTRUIRLE

Ogni base è composta da un ascensore, almeno un hangar, strutture operative (laboratori, magazzini, ecc.), sistemi radar e sistemi di difesa. La prima viene costruita automaticamente all'inizio del gioco con funzioni necessariamente "miste", ma le basi successive possono assumere forme molto differenti.
Una delle scuole di pensiero più seguite è quella di destinare ogni base a un compito specifico: ricerca scientifica, produzione, intercettazione pesante e così via. In ogni caso, però, bisogna pensare sin dall'inizio a come proteggere i propri quartier generali.
Nelle fasi avanzate del gioco è infatti probabile che gli alieni scoprano la posizione dei nostri hangar e decidano di indirizzare i loro attacchi proprio su casa nostra. Per assaltare le basi (tutte rigorosamente sotterranee), gli schifosi succhiacervello non hanno altra scelta che entrare dall'ascensore d'accesso o dalle piattaforme di lancio, che sono le uniche strutture in comunicazione con l'esterno. Come gli strateghi più abili avranno già intuito, questo significa che in fase di progettazione conviene riunire hangar e ascensore in un'unica zona, così da impedire agli extraterrestri di penetrare nelle nostre strutture da più direzioni.
Facciamo un esempio pratico: la base iniziale, schematizzata qui sotto, NON va bene.




Con una struttura simile, gli alieni hanno a disposizione quattro diversi punti di accesso alle strutture interne, e in un solo turno di movimento possono raggiungere qualsiasi zona, escluso il laboratorio indicato con l'asterisco. Per fortuna, la disposizione della prossima base la possiamo scegliere noi. Gli stessi elementi possono allora essere disposti in questo modo:




Voilà: come per magia, le zone a prova d'alieno sono diventate quattro. La cosa più importante è però che, con questa struttura, tutti gli invasori sono costretti a passare per lo stretto ascensore per raggiungere i loro obiettivi. Ciò significa che basta appostarsi all'uscita, e aspettare che i fessacchiotti facciano un ingresso trionfale davanti al loro plotone d'esecuzione. Se invece decideranno di rimanere nascosti negli hangar... beh, di questo parliamo già da qualche altra parte. Occupiamoci piuttosto di *cosa* mettere dentro a 'ste benedette basi. Il criterio principale è di facilitare al massimo la ricerca e la produzione, quindi conviene abbondare con i laboratori (Laboratory) e le officine

(Workshop). Se si ha scelto di costruire poche basi, si può tranquillamente dare la preferenza iniziale ai laboratori, per poi sostituirli con sempre più officine a mano a mano che i possibili progetti di ricerca diminuiscono di numero.
Naturalmente scienziati e ingegneri devono pur riposare, quindi è necessario mettere in conto anche degli spazi in cui farli vivere (Living Quarter). È inoltre indispensabile una sezione in cui mantenere in vita gli alieni da interrogare (Alien Containment): potete anche essere avari e costruirne una sola, in un'unica base. In questo caso ricordate però di inviare gli alieni recuperati alla base in questione non appena possibile, per evitare che schiattino prima di aver parlato.
Secondi in ordine di importanza vengono i sistemi radar. Un buon suggerimento può essere: sostituire sin dall'inizio i radar piccoli con sistemi più grossi (Large Radar System), dotati di un raggio d'azione quasi doppio. Non appena si renderà disponibile la tecnologia dei decodificatori a iperonde (Hyper-Wave Decoder), poi, anche questi andranno eliminati in favore delle nuove strutture, capaci di una maggior portata, di interpretare un maggior numero di dati e, soprattutto, infallibili! Qualunque cosa si faccia, bisogna però ricordare che costruire nuovi sistemi richiede tempo (da 12 a 26 giorni), e non bisogna smantellare niente prima che il suo sostituto non sia installato e operativo.
I sistemi di difesa diventano utili solo a partita molto avanzata, quando gli extraterrestri cominciano a considerare la distruzione delle basi X-Com un loro obiettivo primario. Ciò significa che è inutile investire denaro nella costruzione (e nel mantenimento, che può arrivare sino a 16.000 dollari al mese) di questi sistemi sin dall'inizio, e che quando viene il momento di usarli ci si può permettere di installare il meglio del meglio, reso possibile dalle nuove tecnologie apprese dagli alieni. La notizia migliore di tutte è però che, se le nuove basi sono state costruite a dovere, non è proprio il caso di installare alcun sistema! O meglio, ci si può limitare a montare nella primissima base un solo scudo gravitazionale (Grav Shield) e un sistema a fusione (Fusion Ball Defenses).
Tirando le somme, ecco come comportarsi. Non appena comincia la partita, bisogna aggiungere alla prima base un secondo magazzino (General Stores), una prigione per alieni e un secondo laboratorio, cui va accoppiato un ulteriore Living Quarter. Quando le finanze lo consentono, si potrà poi costruire una seconda base che contenga più o meno le stesse cose della prima in una zona ricca del pianeta.

## VEICOLI DA INTERCETTAZIONE

Gli intercettori disponibili all'inizio del gioco (Interceptor) sono delle macchine eccellenti. Sono veloci, discretamente potenti e relativamente economici. Sono caratteristiche da tenere a mente nelle fasi avanzate del gioco, quando gli scienziati dell'X-Com sviluppano le tecnologie necessarie a costruire veicoli alternativi, basati sulle conoscenze ingegneristiche degli extraterrestri.
Questi veicoli alternativi sono il Lightning, il Firestorm e l'Avenger, che può anche essere utilizzato come trasporto truppe. Si tratta di astronavi belle, veloci e cattivelle, ma come dicevamo all'inizio, non è tutt'oro quello che luccica. Sul Lightning, per esempio, è meglio calare un velo pietoso: costa tantissimo e, a conti fatti, risulta molto meno efficiente dell'intercettore di base per via della scarsa potenza di fuoco e della corazza leggerissima.
L'Avenger invece è uno strumento di devastazione impareggiabile, che nasconde però due grossi difetti. Innanzitutto brucia un sacco di Elerium-115 (il materiale più raro del gioco) ogni volta che si muove, e in secondo luogo contiene un sacco di uomini e mezzi. Anche se a prima vista sembrerebbe una caratteristica positiva, ciò significa che se per disgrazia l'Avenger dovesse essere abbattuto da un UFO ci si troverebbe a perdere parecchi uomini e molta attrezzatura in un colpo solo. La cosa migliore da farsi è probabilmente costruire un solo Avenger, da impiegarsi unicamente per la missione finale in direzione di Marte.
Il veicolo veramente eccezionale è invece il Firestorm, una specie di disco volante tutto sommato di poco superiore (in termini di caratteristiche) all'Interceptor di base, rispetto al quale ha però un enorme vantaggio nei costi di manutenzione. I mezzi disponibili all'inizio del gioco (Interceptor e Skyranger) non appartengono infatti all'X-Com, ma vengono solamente noleggiati. Ogni intercettore viene quindi a costare all'esercito terrestre la bellezza di 400.000 dollari al mese, mentre un Firestorm richiede solo l'investimento di 400.000 dollari per la sua costruzione, senza ulteriori spese di mantenimento.
L'immancabile rovescio della medaglia in questo caso è costituito dal carburante impiegato dai Firestorm, che usano preziosissimo Elerium-115 come propellente. Facendo un po' di conti si scopre tuttavia che l'Elerium impiegato in una missione-tipo è meno di quello che si riesce a recuperare, il che rende l'impiego di questo veicolo decisamente consigliabile.
Gli esperti consigliano anche di tenere comunque in servizio anche un Interceptor con armamento leggero, che può essere impiegato nelle missioni di pattuglia e contro gli UFO più piccoli e lenti.

## VEICOLI DA TRASPORTO

Il trasporto truppe è uno degli aspetti più semplici del gioco. Le scelte possibili sono solo due: usare gli Skyranger disponibili sin dall'inizio o impiegare gli Avenger costruiti grazie alle tecnologie aliene.
La realtà dei fatti, poi, è ancora più semplice: gli Avenger costano troppo. Costruitene uno per l'attacco alla base marziana di Cydonia, ma non usatelo a meno che non sia assolutamente necessario.

## ARMI PESANTI SEMOVENTI (HWP)

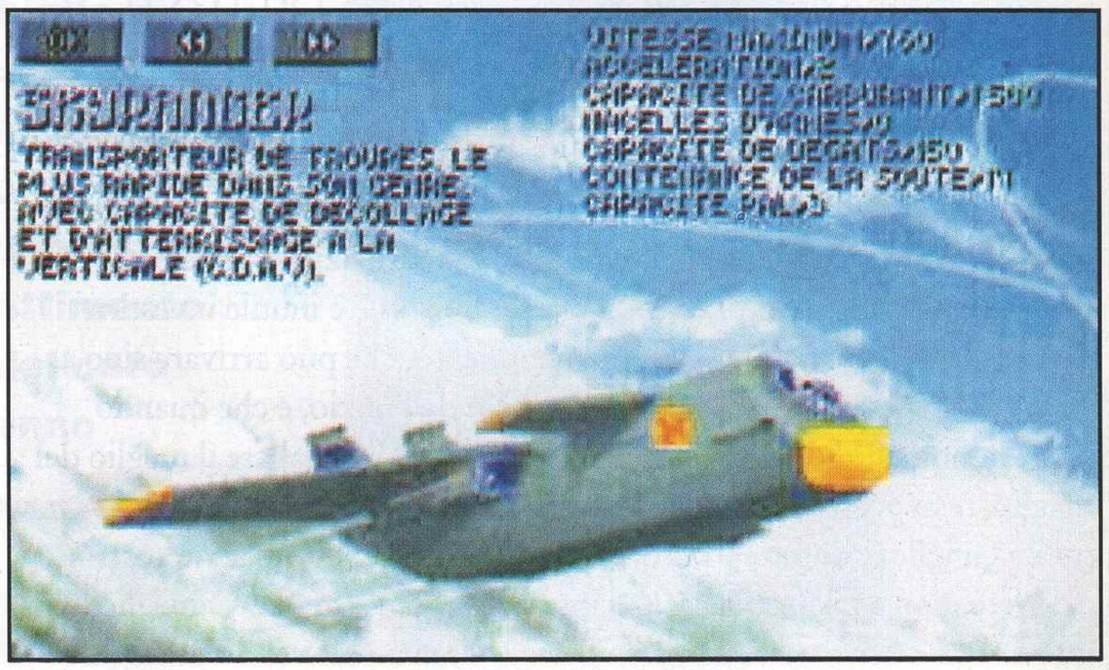
Il programma mette a disposizione cinque tipi differenti di HWP, che si rivelano senza dubbio molto utili durante ogni scontro a terra. Anche se a prima vista sembrano armi molto simili fra loro, la scelta degli HWP diventa decisamente semplice una volta che se ne prendono in considerazione le varie caratteristiche e le si confrontano fra loro.
Risparmiandovi i dettagli tecnici, possiamo affermare con una certa sicurezza che nelle fasi iniziali del gioco è indispensabile acquistare almeno un paio di carri lanciarazzi (Tank/Rocket Launcher). Questi vanno poi sostituiti non appena la tecnologia lo consente con dei carri laser (Tank/Laser Cannon), seguiti a loro volta da piattaforme aeree con armi al plasma (Hovertank/Plasma).
A un certo punto si rende disponibile anche un mezzo mostruosamente potente chiamato Hovertank/Launcher, capace di lanciare devastanti missili teleguidati. Purtroppo produrne uno costa quanto costruire un Avenger, e ogni colpo sparato viene a costare addirittura 16.000 dollari. È piuttosto evidente che un giocatore sano di mente non dovrebbe nemmeno prendere in considerazione l'idea di acquistarne uno: in caso di necessità si può sostituire facilmente un mezzo simile con un soldato dotato di armatura volante e armato di Blaster Launcher, che risulta addirittura più efficiente dell'HWP.

## ARMI PERSONALI

*UFO: Enemy Unknown* mette a disposizione non meno di 20 differenti armi di vario genere, la maggior parte delle quali basate su tecnologie aliene o avanzate. Una simile varietà, unita alle numerose variabili che dipendono dalle capacità specifiche di ciascun soldato, rende virtualmente impossibile definire una configurazione ideale. Alcuni principi restano però validi in qualsiasi situazione.
All'inizio del gioco i soldati sono forniti di pistole: si tratta di armi molto leggere e poco affidabili, che possono essere considerate quasi inutili. La prima cosa da farsi dovrebbe quindi essere vendere tutte le pistole e le loro munizioni, e acquistare con il ricavato delle granate, delle cariche di prossimità (Proximity Grenade) e degli esplosivi da demolizione (High Explosive). In questo modo si possono condurre le prime battaglie a suon di grosse esplosioni, rimandando le raffinatezze al momento in cui i ricercatori non svilupperanno per lo meno le prime armi laser. Se proprio non potete riunciare al piacere di aprire un buco in fronte ai viscidi invasori, la soluzione ottimale è fornire i vostri uomini migliori (quelli con i più alti valori di Firing Accuracy, in questo caso) di fucili (Rifle).
Uno degli aspetti migliori delle battaglie con gli alieni è che, a scontro finito, tutti gli oggetti rimasti sul campo vengono automaticamente trasportati nei magazzini dell'X-Com. Poiché fra gli oggetti in questione abbondano le armi, l'effetto pratico di questa funzione è di rifornire i nostri soldati di una quantità enorme di bombe, fucili e ammenicoli vari belli e pronti per essere usati contro gli extraterrestri. In particolare, dopo pochi scontri ci si ritrova con più Plasma Pistol, Plasma Rifle, Heavy Plasma, Small Launcher (utilissimo per stordire gli alieni) e Alien Grenade di quanti possano essere assegnati ai soldati.
L'unico problema da risolvere prima di poter usufruire di tutto questo ben di Dio è... capire come funzionino le armi. Per questo motivo, nelle prime fasi di gioco conviene impegnare tutti i propri scienziati nella ricerca sulle armi aliene, in modo da poterne dotare al più presto le truppe sul campo. Riassumendo: vendere le pistole, comprare esplosivi da lancio, sciacallare le armi aliene, studiarle e fornire le suddette ai propri uomini più adatti (molto meglio non affidare un pesante Heavy Plasma a un soldato tanto mingherlino da non poterlo nemmeno sollevare da terra).

## LE ARMATURE DELL'X-COM

Ecco un altro aspetto del gioco che risulta decisamente lineare. Tutte le armature si basano sull'impiego di metalli alieni (Alien Alloys). Senza le armature si muore, quindi il primissimo compito dei nostri scienziati (prima ancora dello studio delle armi aliene, se possibile) deve sempre essere la ricerca su questi metalli e su nuovi tipi di protezione personale.
Ci sono solo tre tipi di corazze: le Personal Armor che possono essere trapassate anche da un pomodoro marcio tirato con la fionda, le Power Suit che hanno un brutto aspetto ma funzionano benissimo, e le Flying Suit che costano un sacco però permettono di volare. Benché la miglior protezione venga offerta da queste ultime, le grandi quantità di Elerium-115 usate nella produzione di una Power Suit rendono questo genere di armature un lusso quasi superfluo.
È anche vero, del resto, che la possibilità di condurre attacchi aerei si



rivela estremamente utile nelle battaglie contro Chryssalid e Floater. La soluzione più pratica per bilanciare finanze e sicurezza consiste nel dotare la maggior parte dei propri uomini di Power Suit e inserire in ogni squadra di combattimento un paio di scout/bombardieri corazzati con Flying Suit.

**C.M.**

# K-MART

- Vendo per PC, causa doppio acquisto, SYNDICATE confezione originale software italiano a L. 80.000.
Telefonare al numero (02) 2547955, Daniele.

- Vendo i seguenti giochi originali (completi di confezione e manuale d'uso originali) in versione inglese per PC IBM compatibili: FLIGHT SIMULATOR 5.0 (Microsoft), DOOM II, RAPTOR. Prezzo da concordare.
Telefonare al numero (06) 9994824, Vittorio.

- Vendo in blocco 19 giochi originali per Amiga (tra cui avventure, arcade, platform), tutti in ottimo stato con confezioni e manuali; prezzo da concordare. Inoltre, sempre per Amiga, vendo MORTAL COMBAT II a L. 45.000 e TRUE PAINT 24 bit A.A. (per 1200 e 4000) a L. 85.000, entrambi originali e con manuali in italiano.
Telefonare al numero (02) 315435, Davide.

- Vendo per PC i seguenti giochi originali: SPACE HULK, CAR AND DRIVERS, MICHAEL JORDAN IN FLIGHT, PATRIOT, GUNBOAT, FIFA INTERNATIONAL SOCCER, BIRDS OF PRAY, ALONE IN THE DARK 1, ed altri a 25/30 mila lire. Cerco inoltre i seguenti giochi: RETURN TO ZORK, FALCON 3.0 ed il dischetto con il campionato italiano di Championship Manager.
Telefonare al numero (0564) 817201, Fabrizio (ore serali).

- Vendo A1200 ancora in garanzia causa errato acquisto, con due joystick, 200 giochi e programmi tra cui: DELUXE PAINT IV, OSCAR, DENNIS, più un gioco originale (FRONTIER ELITE II) a L. 800.000 trattabili. In più vendo giochi per Amiga in ottime condizioni: LEGACY OF SORASIL (L. 40.000), TURRICAN III (L. 40.000), KINGMAKER (L. 60.000), MONKEY ISLAND 2 (L. 50.000), ELVIRA II (L. 40.000), INDIANA JONES 4 (L. 60.000), SIMON THE SORCERER (L. 40.000).
Inviate le vostre lettere a: Saracino Roberto - Via Provinciale Sala Mossorofa, 31/E - 98060 Reggio Calabria.

- Vendo Amiga 500 espansa ad un mega + mouse + joystick + scanner b/n + 1 drive esterno ed oltre 200 dischi tra giochi e programmi vari il tutto a L. 800.000 non trattabili.
Telefonare al numero (0362) 564248, Filippo (ore pasti).

- Vendo moltissimi dei miei giochi per A500 a prezzi imbattibili.
Telefonare al numero (0871) 891144, Carmine (ore pasti).

- Cerco disperatamente per A500 la seguente simulazione originale: SILENT SERVICE II. Pago bene se il tutto è in buono stato. Per favore: contattatemi subito!
Telefonare al numero (0871) 891144, Carmine (ore pasti).

-Vendo Amiga 4000/40, HD 250 Mb, 6 Mb RAM; monitor commodore 1950; controller Oktagon 2000 Zorro II, 4 Mb Fast RAM 24 bit.
Telefonare a Claudio (ore serali) 0565/704309

- Vendo per PC, Theme Park, man. ing., L.60.000; CD-ROM Fifa International Soccer, man. inglese, 8Mb richiesti, L. 60.000; per Amiga, Syndicate L.45.000, Body Blows, Project X, Qwack, Arcade Pool, L. 20.000 cad. Mini Office.
Tel. 06/8604758 Maurizio

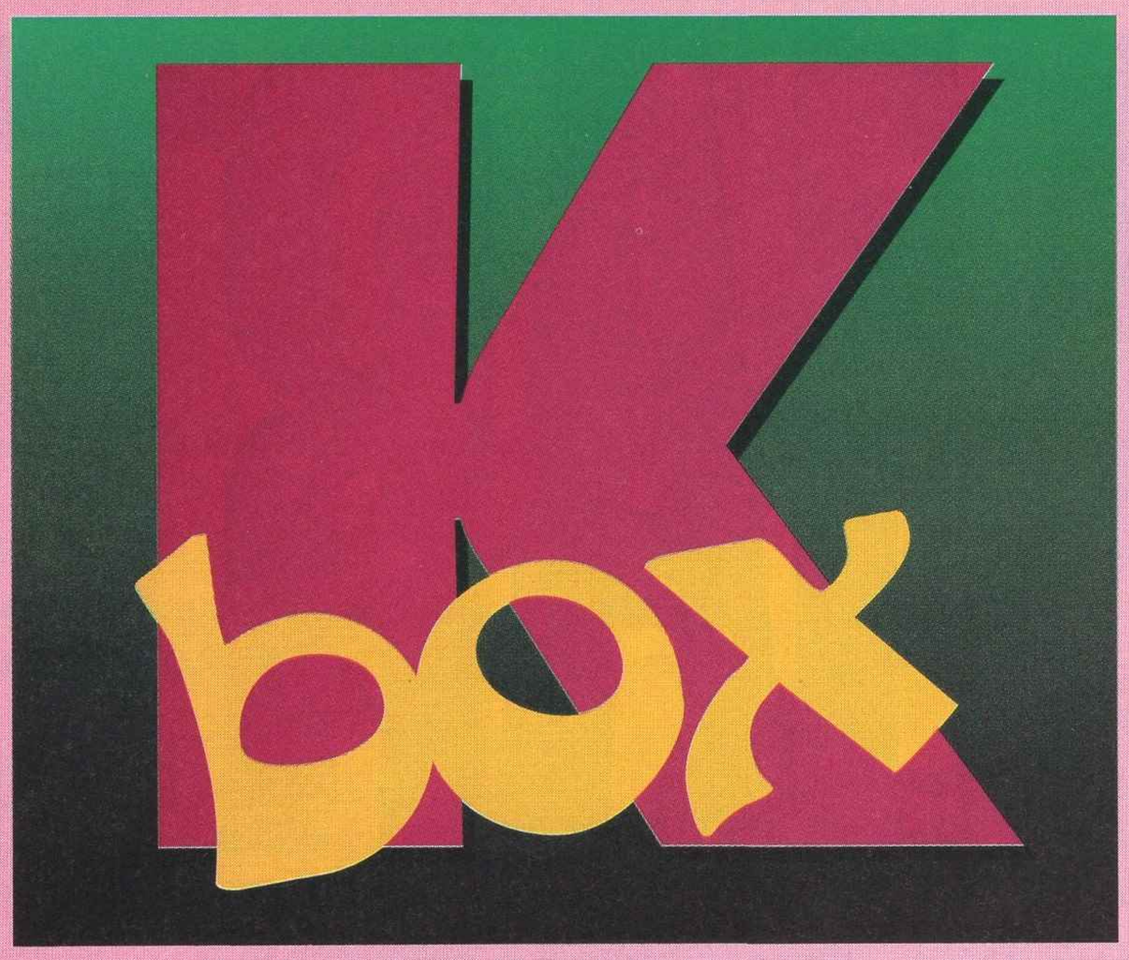
- Il Tracker Club si espande: ora anche in BBS! appassionati e compositori di moduli Tracker per Amiga chiedete le informazioni per iscrivervi a quella che diventerà la moduloteca più grande del mondo!
Massimiliano Bellino Tel. 011/9087344

- Vendo Amiga: "F1 Grand Prix", "goal!" e "Larry III" a Lire 20.000 ognuno.
Fabrizio 0330/772154

- Vendo per CD-ROM: "Under a killing moon" a Lire 100.000; per PC "NHL Hockey", "Falcon 3.0", "Frontier: Elite 2", "Alone in the Dark" a lire 35.000 ognuno; inoltre "Lemmings 2", "The manager ITA", "Mario teaches typing" a lire 25.000. Tutto in perfetto stato.
Fabrizio 0330/772154

## ATTENZIONE

Per rendere il K-Mart veramente nuovo inviateci le foto delle configurazioni PC che volete vendere o della vostra postazione videoludica che avete a casa; pubblicheremo tutto!




**Sono tornata finalmente tra voi e sono oltre modo contenta di essere stata accolta con tanto entusiasmo dai lettori di K. Ho ricevuto molte lettere di complimenti e di auguri e non posso che essere felicissima di questo successo personale. Un dubbio tuttavia mi è venuto: non è che siete così carini nei miei confronti solo perché sono una ragazza?**
**Nei prossimi numeri esaudirò la richiesta di quanti hanno chiesto di vedere pubblicata una mia foto per rendersi conto con chi hanno a che fare... Per il momento un saluto particolare va ad Eugenio a cui spedisco un grosso kiss sulla punta del naso. Perché? Beh, questo rimane un piccolo segreto tra me ed Eugenio... alla prossima!**

***Silvia***

Riceviamo dalla Trecision il seguente comunicato:
La Trecision si dissocia completamente da ogni dichiarazione rilasciata da Fabio Corica e da Angelo Bordieri - nell'articolo apparso su K 69 , tese a ledere l'immagine sia dei programmatori italiani che delle software-house sia nazionali che estere danneggiando in questo modo un settore, quello della produzione italiana di videogames, nel quale per raggiungere il livello già ottenuto da molte altre nazioni occorre chiarezza e onestà e non facili sparate pubblicitarie.
Vorremmo inoltre puntualizzare che il rapporto di lavoro avuto dalla nostra ditta con la ICE è sempre stato di massima correttezza e serietà da entrambe le parti e che il contributo dato da Fabio Corica e Angelo Bordieri è da intendersi come prestazione esterna non facendo essi parte della Trecision. A tal proposito vorremmo puntualizzare che il game-design del gioco e il parlato è stato completamente sviluppato in Inghilterra dalla ICE, che la parte riguardante la programmazione il testing e l'organizzazione della produzione, gli effetti sonori e la grafica dei personaggi è stata eseguita totalmente dalla Trecision.
La Trecision dichiara di non aver preso parte in nessun modo alla produzione o allo sviluppo di altri; non sarebbe comunque mai possibile per una ditta come la Trecison composta da una decina di persone portare a termine così tanti progetti in un arco di tempo così breve.
La ICE inoltre non ha ancora comunicato la data di pubblicazione di Alien Virus.

Riceviamo da Angelo Bordieri e Fabio Corica una contestazione sul contenuto dell'intervista apparsa sul numero 69 di K. In particolare ritengono "inventate o travisate" le seguenti parti:
1) "Purtroppo ognuno lavorava per se stesso arrivando semmai a rubare le idee e le risorse degli altri".
2) "Quando la ICE ha deciso di realizzare il nostro Alien Virus ma non il gioco degli altri è successo il finimondo: questa gente è persino riuscita a far pubblicare dal Secolo XIX un articolo in cui si diceva che loro si accingevano a conquistare il Regno Unito con un gioco di loro ideazione".
3) "Naturalmente la situazione è molto migliore, ma anche lì abbiamo avuto i nostri problemi. Il fatto è che anche all'estero ci sono software house troppo piccole e troppo poco serie".
4) Diciamo che in generale, abbiamo trovato gente meno seria di quella che ci aspettavamo".
5) "A parte il fatto che pretendevano che insegnassi a un loro grafico a usare il 3D Studio in un pomeriggio, direi che è andato piuttosto tutto liscio".
6) "Ci siamo occupati del progetto della grafica e del sonoro: E s'è visto!"
Dichiaravano inoltre: di aver partecipato alla realizzazione del videogioco Alien Virus solo in parte come collaboratori esterni e che la produzione è da accreditare alla Trecision e alla ICE.
In ultimo terremmo a precisare che la collaborazione fra Tecnoart e Trecision è sempre stata ottima.

Risponde Fabio Rossi autore dell'articolo.
"Ricevo con sorpresa la comunicazione di Bordieri e Corica. Di fronte alle loro dichiarazioni, non posso che confermare la correttezza di quanto pubblicato, che riproduce un fedele condensato della lunga intervista concessami dagli interessati, compilato in mia assoluta buona fede.
Ritengo inoltre che i membri della Tecnoart abbiano attribuito alla maggior parte dei punti contestatimi significati e sottointesi oggettivamente inesistenti".

## PENSIERI E PAROLE

Spettabile redazione di K
Non è certo facile per un pigro come il sottoscritto scrivervi.
Ma visto quello che si legge in giro, ritengo (senza tanta presunzione) di poter dire la mia.
Premetto che non mi interessa essere pubblicato sulla vostra rubrica della posta, ma vorrei la cortesia di una risposta, visto che è la prima volta che vi scrivo. E ritengo che, nonostante siate un po' dispersivi, la vostra rivista sia tra le TOP TEN sia come argomenti trattati, che rubriche, recensioni, e in ultimo, ma non ultimo il prezzo, che la pone come la più competitiva rivista del settore, ma, c'è sempre un ma: senza voler offendere gli utenti della Commodore, ho l'impressione che vogliate continuare a far vivere un morto. A suo tempo secoli fa, nel settembre del 1991 tra molti tentennamenti e travagli (ero un felice possessore di un "brillantissimo" Commodore 64) optai per comperare un compatibile, un "286" con un solo Hard Disk da 120 Mega. Oggi mi ritrovo aggiungendo un pezzo alla volta con un PC "quasi Ninja": un 486 DX66 con 8Mb di RAM, con CD-Rom doppia velocità, scheda sonora S.B. 16 ecc. ecc. ecc.
Il tutto per dire che il mio amico e vicino di casa Barney Rubbles... no forse non è proprio il suo nome, è possessore di un Amiga 500, che comprato negli stessi giorni che comprai il mio compatibile, quasi allo stesso costo del mio, è rimasto tale e quale.
C'è forse una spiegazione a ciò? Forse per lavorare e giocare con un Amiga non c'è bisogno di aggiornarsi continuamente come si fa con un PC? O forse la Commodore non vuole far spendere agli utenti tutti i soldini che briciola (d'oro) dopo briciola ho speso io?
C'è comunque un fatto che mi ha colpito dai tempi del C64: il gran numero di programmi piratati che si trovavano e si trovano tutt'ora a disposizione per le macchine Commodore; ho scoperto che esistevano programmi originali solo dopo aver comprato un PC, anche perché in edicola a 5.000 lire trovavi riviste con programmi "TM" per il C64 ed ero convinto che fosse lo stesso per i compatibili... E dato che non mi ritengo tanto diverso dagli altri possessori di PC (provenienti come me dal C64) penso che dopo essersi abituati malissimo con programmi piratati entrare nell'ottica del software originale sia difficile, tanto che non me la sento di condannare moralmente chi fa pirateria. Con ciò non voglio dire di essere un santarellino, ma non mi salterebbe mai in mente di entrare in un supermercato e, dopo aver fatto la spesa, uscire senza pagare; o meglio ancora ordinare al sarto un vestito, e poi alla consegna non pagarlo, perché nel frattempo mi sono comprato una tuta da 10.000 lire alle bancarelle (oltretutto firmata "Lacoste"!!!), ecco ,questo per me è la pirateria: far lavorare delle persone, e poi, non pagarle.
un dubbio mi assale, che in molti casi siano le stesse case di software a mettere in giro i programmi piratati per vendere le loro macchine? O sono troppo maligno...?
Appena posso compro ai miei figli i film originali, le musicassette originali, ma a volte sono tentato di prender loro giochi e software non originali, ma questo ripeto non è tanto una questione di prezzo, quanto una questione di cattiva educazione. Inizialmente mi sentivo spaesa-

to nel "mondo PC", ma poi anche grazie alla vostra rivista (bella slurpata, eh?) ho compreso le regole informatiche... ma ripeto non mi sento (moralmente) di condannare chi tutt'oggi pratica la pirateria, ma vorrei anche dire che chi lo fa, lo fa per soldi e non per motivi romantici e avventurosi: (capisco che questa mia lettera sia lunga, fastidiosa, confusa, ma come disse un famoso saggio: "il cliente ha sempre ragione", ed allora, finché compro la vostra rivista ho diritto ad essere letto.
Ma veniamo alle note dolenti:
1) La rivista ha un solo grosso difetto: manca di dischetto o di CD-ROM con programmi e giochi shareware. Perché non vi adeguate alla concorrenza che spesso utilizza questo tipo di supporti con un prezzo di copertina ragionevole, se non proprio basso?
2) I voti, d'accordo la vostra rivista è la più obiettiva del settore, quella che giudica i giochi con maggiore imparzialità e competenza, ma com'è che, ad esempio, sul numero di novembre il voto più basso era 787? Forse i giochi in circolazione sono tutti belli e meritevoli di essere acquistati? Ogni tanto sarebbe bello vedere una recensione anche solo di poche righe su un gioco valutato 300 o 400, anche per sapere chi ha fatto flop.
3) Non è possibile che vi occupiate di tutto: Console, Amiga, PC... se volete rimanere la rivista più autorevole del settore dovete lasciare qualcosa per strada, oppure sdoppiarvi in riviste specializzate.
4) I giudizi sono sempre positivi, quasi melensi, vorrei leggere un giorno: "questo gioco fa proprio schifo", un po' di sincerità qualche volta non guasterebbe!
and more...

***Stefano Valenzi - Morena (Roma)***

Caro Stefano; ho apprezzato moltissimo la tua lunga e appassionata lettera che per motivi di spazio sono stata costretta a tagliare e sintetizzare nella parte finale (altrimenti il K-Box di questo mese sarebbe diventato una specie di tete a tete tra noi due).
Quello che dici è perfettamente condivisibile, la pirateria è dannosa proprio per tutto il settore dei giochi, non bisogna tollerarla perché probabilmente se non esistessero copie piratate i programmi originali costerebbero assai meno per la legge economica estendibile a tutti i settori, secondo la quale maggiori sono le vendite e minore può essere il prezzo, fino ad arrivare al limite in cui il prezzo pur bassissimo consente ugualmente di coprire le spese e realizzare un utile in funzione della grande quantità di venduto. Insomma, se tutti comprassimo software originale probabilmente tra qualche tempo anche i prezzi dei giochi diminuirebbero...
Per quanto concerne le critiche non è semplice darti una risposta esauriente. Anche se voglio provarci.
L'idea di allegare il dischetto o il CD-Rom alla rivista c'è balenata per la mente non una ma almeno cento volte. Mi rendo conto per prima che l'idea di avere a disposizione dei demo giocabili di giochi in uscita può essere utile per capire immediatamente se il gioco vale la pena di essere acquistato, secondo gusti e prospettive personali, e, sopratutto, se la configurazione in proprio possesso è sufficiente a far girare correttamente il gioco. Però...
Già c'è sempre un però, come hai detto anche tu nella lettera: forse K con il CD o con il floppy non sarebbe più K diventerebbe semplicemente un'altra rivista diversa da quella che è stata finora.
Il nostro impegno è sempre stato quello di condurvi per mano nel mondo delle novità a livello videoludico e di dare aiuti preziosi (con il mitico T.N.T., l'angolo del Tennico e altro ancora) a chi ne avesse obiettivo bisogno.
K è sopratutto una rivista, il CD o il floppy forse servirebbero ad incrementare e ulteriormente le vendite, ma questo andrebbe a discapito del prezzo di copertina che è immutato e immutabile da tempo immemore e che ci stiamo sforzando di mantenere tale per non sottrarre ai lettori risparmi più di quelli necessari!
Chissà, un numero di K con il "gadget elettronico"potrebbe anche uscire, magari anche tra breve, ma ritengo che debba essere una lieta eccezione e nulla più... comunque il dibattito è aperto e attendo il parere anche degli altri lettori sull'argomento.
Per quanto riguarda voti e giudizi, noi ce la mettiamo veramente tutta per essere dalla parte dei lettori. In questo numero noterete delle novità (il parametro K Hardware e il rapporto qualità/prezzo) che vanno proprio nella direzione dei lettori e che probabilmente non ci porteranno le simpatie dei produttori di videogiochi, ma che sono a nostro avviso strumenti utili, se non indispensabili per scegliere e decidere un'acquisto di un gioco serenamente.
Mi rendo conto che i prezzi sono molto elevati e spendere più di centomila lire per un prodotto che non risponde alle aspettative di divertimento di chi lo acquista è proprio la cosa peggiore che può capitare, quella che vorremo eliminare.
Del resto ti sarai accorto anche su questo numero che quando c'è da incensare, incensiamo, in caso contrario diamo voti, anche bassi che però rispecchiano obiettivamente quello che pensiamo, anche se poi ognuno è libero di scegliere come meglio crede. Come dire noi vi abbiamo avvisati, ma non siamo certo infallibili.
Insomma vorrei che la tua lettera Stefano fosse un po' la sintesi di tutte le missive che abbiamo ricevuto e che più o meno riportano gli stessi argomenti.
Noi vogliamo veramente essere dalla vostra parte: dalla parte dei lettori. Ci proviamo ogni giorno con rinnovato slancio e anche se non sempre ci riusciamo cerchiamo sempre di correggere i nostri errori, di dare spazio alle critiche e ai suggerimenti di tutti...
Insomma stiamo veramente lavorando per voi...

## MACCHINETTE MANGIASOLDI

Spett.le redazione
Ho 37 anni, sposato, con una bimba di 2 anni. Gestisco una sala giochi a La Spezia, sala giochi che riscuote un discreto successo.
Passo al motivo vero e proprio della mia lettera:
acquisto regolarmente le riviste del settore videogiochi, per passione e per tenermi aggiornato: ho notato che spesso e volentieri si spara a zero sulle sale giochi.
Trovo ciò assolutamente meschino io personalmente penso che chi ritiene incompatibile il videogioco da casa (per intenderci) con il videogioco da sala, non abbia capito niente. Lo dimostra il fatto che una delle politiche che porto avanti nel gestire il mio locale è proprio quella di trattare il videogioco da casa discutendone con i ragazzi, coinvolgendo console, computer e sala giochi, questo fa sì che l'argomento rimanga vivo nella testa dei ragazzi, cosa importante per tutti "noi" del settore.
Invece rimango sconcertato nel leggere in certe riviste affermazioni di "esperti" (così si ritengono perché chi scrive su riviste a tiratura nazionale si ritiene esperto automaticamente) che poi altro non sono che degli incompetenti.
Alcuni esempi:
1) Non andate in sala giochi perché fa caldo;
2) Basta con le sale giochi;
3) Non fatevi fregare da quelle macchinette mangiasoldi;

Quando gli "esperti' si esprimono in questo modo, mi fanno solo pena.
1) E' tutto da dimostrare che in sala giochi fa caldo;
2) Giudicate voi;
3) Qui c'è la matematica che dimostra come i mangiasoldi siano chi vende e chi pubblicizza i giochi da casa. Lo dico perché vivo il gioco da sala e vivo il gioco da casa, e vi posso garantire che è più dispendioso quest'ultimo. Ho installato da circa un mese il gioco: "Killer Instict", i ragazzi sono stati in grado di giocarlo, di contattarlo, di viverlo con L.500, la versione da casa, quando uscirà, per giocarla, contattarla e viverla, dovranno sborsare L.100.000 forse 150.000 (senza contare il costo macchina, e senza contare che malgrado tutto il gioco da sala è sempre superiore in tutto e per tutto), certo, ma una volta che hai speso 100.000 poi ci giochi quando e quanto vuoi. E' dimostrato che un gioco longevo che sia (a parte l'eccezione) è molto difficile che venga gettonato più di 200 volte (con l'abbonamento nel mio locale si acquistano 30 gettoni con 10.000 lire). Poi si deve tenere conto che se un gioco non piace così tanto come si pensava e che magari dopo 5-6 partite delude non sei costretto a tenertelo sul groppone. Guarda un po' queste macchinette mangiasoldi...

***Emilio Milano- La Spezia***

Cosa dire caro Emilio, con la tua appassionata disquisizione mi hai proprio convinta... Del resto io sono da sempre una fedele frequentatrice della sala giochi di..., beh forse è meglio non dare la località esatta dove trascorro le vacanze estive, non vorrei trovarmi assediata da Kappisti inferociti a causa della rubrica che gestisco!
Secondo me non esiste una discriminante tra gioco da casa e gioco da sala, l'importante è divertirsi, ricercare sempre e comunque il massimo delle sensazioni impugnano il joystick o il joypad... tutto il reto è solo inutile accademia!

# CYBER MASTER

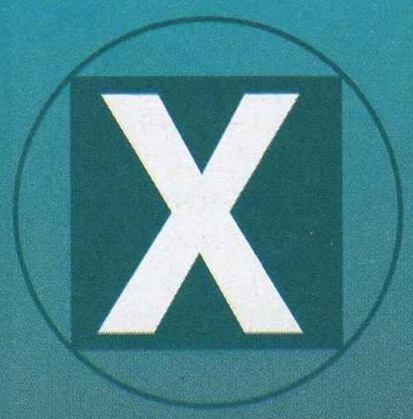
**Continuano le intrepide incursioni postali del vostro affezionatissimo Cyber Master. Devo constatare con piacere e una nota di narcisismo che gli aggettivi con cui mi etichettate sono sempre più coloriti: supercalifragiloso, struggente, cremoso... Molti di essi li condivido pienamente, per quanto riguarda il cremoso avanzo qualche perplessità: interiormente sono una persona fredda, al massimo semifredda, ma mai cremosa! in attesa di una prossima disquisizione gelatifera vi saluto tutti...**

***Cyber Master***

## SAM E MAX FOREVER

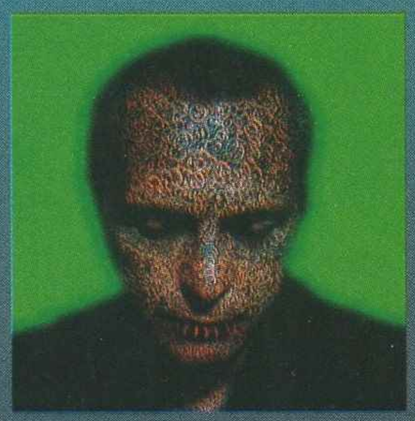
Stramega Cyber Master
Ho appena finito "Sam e Max Hit the Road". Ci sono altri titoli con protagonisti "Sam e Max"? Quali sono? Qual è il migliore dopo "Sam e Max Hit the Road?".
Tieni presente che ho un IBM 486 DX 266 senza CD-Rom. Inoltre a cosa serve lo spazio di Cyber Master?
Gabriele Fava - Fogliano

Caro Gabriele, per quanto riguarda la prima domanda ti devo purtroppo dare una risposta negativa: Sam e Max per il momento si stanno godendo un meritato riposo dopo la prima trionfale indagine.
Tuttavia se non vuoi attendere l'uscita di qualche altro titolo con protagonisti il piccolo detective conigliuto e il suo socio, puoi indirizzarti su due titoli di sicuro divertimento: Woodroff and the Snhibble of Azimuth della Coktel Vision (distribuito dalla Sierra) e The Day of Tentacle della Lucas Arts. Inoltre non sottovaluterei Kyrandia 3 (distribuito dalla Virgin).
La tua configurazione è più che sufficiente per giocare tutti i titoli che ti ho suggerito.
Per quanto riguarda, invece, l'ultimissima domanda, ti confesso che mi hai messo molto in imbarazzo. Come a cosa serve Cyber Master?
Ma a dare conforto a tutti quelli che hanno problemi di tipo videoludico, no?


XPLORA 1

Peter Gabriel's Secret World



DISPONIBILE IN VERSIONE MAC E PC

REQUISITI DI SISTEMA PER PC
CPU: 486/25 o superiore
4MB Ram. 2MB di spazio libero su Hard-Disk. Scheda grafica VGA.
CD-ROM drive a doppia velocità.
Scheda audio compatibile soundblaster con amplificatori e/o cuffie.

REQUISITI DI SISTEMA PER MAC
System 7 o superiore
Monitor 256 colori
4 MB Ram
QuickTime 1.61 e Apple's Sound Manager 3.0 inclusi nel CD-ROM

SPECIAL PACKAGE EDIZIONE LIMITATA

CONTIENE:
CD-ROM PER PC
CD-AUDIO & VIDEOCASSETTA "SECRET WORLD LIVE"
LIBRO ILLUSTRATO X PLORA 1

è un'esclusiva
New Sounds MULTIMEDIA
via Zara, 20 - 20052 Monza (Mi)
Tel. 039/2000623 Fax 039/2001432

per i tuoi ordini telefona al
CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
1678-29018

distribuzione
DREAM CITY MULTIMEDIA DISTRIBUTION
via Montesanto, 28 - 20052 Monza (Mi)
Tel. 039/2004869 Fax 039/2007612

## Horror che passione

Geniale Cyber Master, sono un appassionato di avventure del genere Horror. Possiedo un PC-CD ROM, tra Noctropolis e Dracula Unleashed quale mi consigli?
Gianluca Frasca - Salerno

Ti confesso che anch'io sono un grande appassionato del genere horror, perciò tra i due titoli che mi proponi ti consiglierei di prenderli entrambi; posso però capire i problemi di portafoglio. Diciamo che ti suggerisco Noctropolis, recensito sul numero di febbraio, mentre se hai un po' di pazienza sta per uscire un titolo piuttosto interessante: Stonekeep, che troverà spazio prossimamente tra le recensioni.
P.S. La prossima volta non usare la busta intestata dello studio legale: quando l'abbiamo vista in redazione c'è stato un attacco di panico, pensavamo di essere citati in giudizio per qualche motivo: sai tra noi c'è gente con un passato piuttosto torbido...

## Mortal Kombat II

Megagalattico Cyber Master,
Sono un fanatico dei giochi picchiaduro, volevo chiederti se è uscito o uscirà per i PC Mortal Kombat II.
Inoltre se ci sono altri giochi validi sempre di quel genere, per esempio come Fatal Fury.
Stefano - Trento

Esulta Stefano. La versione di Mortal Kombat 2 per PC dovrebbe essere uscita da qualche tempo (era prevista per gennaio). Ti possiamo assicurare che non ha nulla da invidiare alla versione per Famicom e Mega Drive.
Se ti interessa qualche altro picchiaduro ti consiglio in ambito tecnologico: Rise of Robots (K Dicembre) e One Must Fall: 2097 (sempre nel numero di Dicembre).

## Star Wars

Grandissimo Cyber Master,
La mia domanda è la seguente: sono uno dei tanti fan di Star Wars, e vorrei chiedere se sapete niente di Dark Forces. Sul numero di K di Gennaio ho visto, nella parte dedicata al Redattore Stellare, una scatola intitolata Defender of the Empire che ha tutta l'aria di essere una continuazione di Tie Fighter. Se sì, è gia in commercio?
Claudio Veronesi - Bolzano

Dunque, dunque. Dark Forces è il nuovo attesissimo sparatutto della Lucas Arts che promette di insidiare il primato di Doom. Nel numero precedente hai già avuto una piccola anticipazione e in questo potrai goderti la recensione estesa.
Per quanto riguarda Defender of the Empire, si tratta di un'estensione di Tie Fighter che contiene ventidue nuove missioni. Per poterlo giocare occorre avere l'originale Tie Fighter, ma credo tu ne sia già abbondantemente in possesso. Non è così?

## Soluzioni, oh, soluzioni...

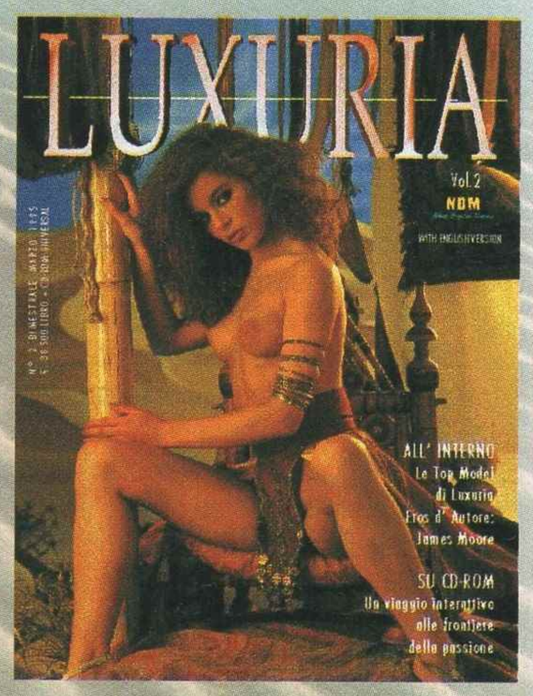
Immenso Cyber Master,
Sono già apparse le soluzioni di "Eye of the Beholder 3" e di "Hand of Fate"? Su quali numeri?
In caso contrario quando è prevista la loro pubblicazione?
Fabrizio Michelatti - Cigliano (Vc)

Allora, le soluzioni tanto agognate non sono ancora state pubblicate (rima). Per quanto riguarda la tua lecita domanda circa l'eventuale pubblicazione non so darti così su due piedi una risposta... diciamo che passo tutto al reparto T.N.T. e chissà che tra qualche numero la tua richiesta non venga esaudita.


LUXURIA VOL.2
THE ULTIMATE SEX SITUATION
un'avventura multimediale oltre ogni immaginazione.
IN EDICOLA OGNI DUE MESI A SOLE L. 38.500 RIVISTA + CD ROM UNIVERSAL

CD ROM UNIVERSAL MULTIPIATTAFORMA COMPATIBILE CON WINDOWS 3.1 E® APPLE MACINTOSH;
-Un nuovo modo di vivere la sensualità e l'eleganza con l'utilizzo delle più avanzate tecnologie.
-Un viaggio interattivo tra splendide ragazze, musica e divertimento.
-Stupende modelle sfilano e ballano per te: puoi fotografarle e rivedere i tuoi preziosi scatti in un book personalizzato.
-Immersione a percorsi interattivi in ambienti virtuali 3D.
-Musica originale di alta qualità.
-Compatibilità per i brani musicali con i normali lettori CD audio.
-Rivista con fotografie d'autore su carta patinata e plastificate.

BILINGUA
ITALIANO/ENGLISH




® WINDOWS E' UN MARCHIO REGISTRATO DI MICROSOFT CORPORATION
® APPLE MACINTOSH E' UN MARCHIO REGISTRATO DI APPLE COMPUTER

CHIAMATA GRATUITA NUMEROVERDE 1678-29018
PER INFORMAZIONI E ORDINI

NDM New Digital Media
Via Monte Santo, 28
20052 Monza (MI)
Tel. 039/2000623-2004233-2004691
Fax. 039/2001432

# CYBER MASTER

## KYRANDIA 1

Chiarissimo Cyber Master
Sono bloccato in Legend of Kirandia I, precisamente nel punto in cui devo depositare nel piatto d'oro le pietre preziose relative alle stagioni: aiuto! Quali sono le pietre?
Marino Di Venere - Bari

Caro Marino eccoti la risposta: la prima pietra da mettere è quella dell'Estate. Vai a Sud, Sud, Est, Est e ti troverai ai lati di un fiumiciattolo. Prendendo un fiore ed immergendolo nell'acqua otterrai la Sunstone. Poi andando a Ovest, Ovest, Ovest, Ovest, Nord, Nord, esamina l'albero e verrai morso da un serpente (lo so non è piacevole ma ci si abitua a tutto). Esamina la pietra rossa e scoprirai che è un rubino (ovviamente devi prenderlo) e, subito dopo, lancia l'incantesimo giallo del medaglione. Esplora tutte le locazioni fino a quando non avrai raccolto le dodici pietre preziose. Vai poi all'altare (si trova ad Ovest della piazza con la statua) e deponi le pietre in questo ordine: Sunstone, Garnet, Onyx e Ruby sul piatto sopra l'altare (la seconda e la terza pietra possono essere cambiate, quindi salva il gioco dopo aver posizionato la Sunstone e tenta con le altre dieci pietre lasciando il rubino per ultimo).

## KING'S QUEST VI

Cyber Master, aiuto! Non riesco a finire King's Quest VI ed è 2 anni e mezzo che lo possiedo; potete pubblicare sui prossimi numeri una breve soluzione?
Valerio Rossano

Caro Valerio, prima di tutto ti faccio i miei complimenti per la tenacia!!! Per 2 anni e mezzo, sempre con lo stesso problema, sarei sicuramente "scoppiato". Sicuramente la pubblicheremo; intanto, perché non ci descrivi la situazione relativa al tuo "inceppamento"? Dove ti sei fermato? Faccelo sapere al più presto! E' importante che ci scriviate la situazione esatta del vostro problema, in modo tale da potervi venire in soccorso. L'arcade al quale stai giocando è, inoltre, uno dei più lunghi da risolvere. Ci risulta alquanto difficile darti, per ora, una risposta, come dire..., in generale.

## CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

Dovendo acquistare un PC, cosa compro: un DX-II o un Pentium 90? Scenderanno i prezzi del 90 (quando e di quanto)? Devo affidarmi alla dea bendata per un 13?
Giovanni F. 77

Caro Giovanni, durante il trasloco abbiamo perso la sfera di cristallo e quindi non ti posso dire con precisione quanto costerà il tuo computer nei prossimi mesi. Devo aggiungere, però, che la domanda è alquanto "lata". E' come dire: compro una Volvo o una bella Ferrari? Prima di acquistare un PC bisogna necessariamente prevederne il suo utilizzo. Vale a dire: a cosa mi serve? Userò molte altre periferiche? Devo utilizzare programmi complessi di grafica? Oppure devo solamente fare in modo che Tie Fighter sia fluido come un film? Vedi Giovanni, non è possibile darti una risposta esauriente, anche se posso darti un consiglio. I prezzi dei PC scenderanno ulteriormente durante il corso dell'anno, ed il Pentium è difficile trovarlo per il problema che ben conosciamo (la CPU aveva un problema al floating point). Inoltre pochi sanno che i Pentium, come i DX-4 a 100 MHz, utilizzano l'architettura PCI per i propri componenti (come le schede grafiche ...) e quindi chi possiede un PC 386 o 486 e pensa di trasferire, ad esempio, la propria scheda grafica sul nuovo Pentium, si sbaglia di grosso! E' logico, però, che un Pentium 90 è un sistema che potrà essere usato per i prossimi anni, soprattutto per i software sempre più complessi in fase di progettazione e commercializzazione. Il problema, però, è nel cercare di capire se questo processore sarà lo standard del prossimo futuro. Personalmente preferisco attendere qualche tempo per vedere l'evoluzione del mercato, e quindi mi diletto su un fantastico 486/66 MHz. pieno di memoria RAM e super-accessoriato. A te la decisione finale.

## QUADRATI COLORATI?

La mia domanda è: (max 55 parole) Vanitoso Cyber Master, perchè la tua rubrica è straboccante di stupidi quadrati colorati? (il tutto in 13 parole).
Valerio D'Agostino

Cosa rispondere ad un lettore così critico? Hai ragione! (il tutto in 2 parole!!!). D'altronde ti sfido a creare una rivista da zero in un mese, con molto materiale da pubblicare e scegliere le recensioni migliori. Tu cosa avresti inventato? Inoltre, parlando sulla "critica" delle 55 parole, devo riferirti che le lettere che puntualmente sotterrano la redazione sono lunghissime, e a leggerle tutte ci si mette un sacco di tempo. E' per questo motivo che "consigliamo" di scrivere al massimo un numero prestabilito di parole... eppoi, anche se sono 56 parole chiudiamo un occhio ugualmente! Tu stesso, inoltre, ci insegni che con 13 sole parole si può dire quello che si pensa... a scapito, talvolta, del contenuto!

## CYBER MASTER

Nome: .....

Cognome: .....

Indirizzo: .....

Età: .....

LA MIA DOMANDA E': (max 55 parole)

Indirizzate le vostre "missive" a Cyber Master presso Edi.Progress via Pagliano,37 - 20149 Milano

# CONSOLLES department Exetera

## miTC CD

### GAMES CD

| | |
|---|---|
| 11th Hour | Telefonare |
| 1942 Pacific Air War | 108.000 |
| 7th Guest -OEM- | 48.000 |
| Adibu (Ita) | 89.000 |
| Alone in the Dark III | 139.000 |
| Aladdin Lamp | 49.000 |
| Armored Fist | 98.000 |
| Beneath a steel sky | 79.000 |
| Best of Microprose | 79.000 |
| Call of Cthulhu | Telefonare |
| Club Football | Telefonare |
| Collezione 10 CD Vol.1 | 99.000 |
| Collezione 10 CD Vol.2 | 99.000 |
| Collezione Flight Simuletor | 59.000 |
| Colonization - Civilization II | 98.000 |
| Conspirancy -OEM- | 59.000 |
| Comanche + Mission | 128.000 |
| Creature Shock - Ribassato! | 89.000 |
| Cyber Race -OEM- | 59.000 |
| Cyberwar Lawnmower Man II (Ita) | 138.000 |
| Cyclemania | 98.000 |
| Dark Forces | Telefonare |
| Dawn Patrol | 98.000 |
| Day of Tentacle | 128.000 |
| Day of Tentacle -OEM- | 69.000 |
| Descent | 95.000 |
| Doom Companion | 39.000 |
| Doom II | 89.000 |
| Doom Mania -OEM- | 39.000 |
| Doom Mania II -OEM- | Telefonare |
| Doom III Accessory Pack | 59.000 |
| Dragon's Lair | 85.000 |
| Dreamweb | 105.000 |
| Dune -OEM- | 59.000 |
| Ecstatica | Telefonare |
| Fifa Soccer + Joystick | 98.000 |
| Gabriel Knight -OEM- | 59.000 |
| Goblins 3 | 148.000 |
| Harpoon Classic | 118.000 |
| Heimdall II | 88.000 |
| Hell | 128.000 |
| Inca II | 148.000 |
| Indiana J. Fate of Atlantis (Ita) | 79.000 |
| Inferno | 118.000 |
| International Tennis | 89.000 |
| Iron Assault | 118.000 |
| Kickoff 3 | 68.000 |
| King Quest 6 -OEM- | 49.000 |
| King Quest 7 | 118.000 |
| Kirandia III | 118.000 |
| Lawnover Man -OEM- | 59.000 |
| Lemmings New World | 118.000 |
| Little Big Adventure | Telefonare |
| Mad Dog Mc Creek II -OEM- | 65.000 |
| Mad Dog Mc Creek -OEM- | 45.000 |
| Magic Carpet | Telefonare |
| Mega Race -OEM- | 38.000 |
| Microcosm | 148.000 |
| Monkey Island II (Ita) | 79.000 |
| Myst | 138.000 |
| Nascar Racing (Ita) - Ribassato! | 109.000 |
| Noctropolis | Telefonare |
| Nova Storm | Telefonare |
| Pinball Deluxe | 88.000 |
| Power Drive | 78.000 |
| Psychotron | 119.000 |
| Rebel Assault - Ribassato! | 89.000 |
| Return to Zork -OEM- | 49.000 |
| Reunion | 98.000 |
| Sea Wolf | 148.000 |
| Sensible Soccer (new int. ed) | 48.000 |
| Sim City 2000 (Ita) | 99.000 |
| Spear of Destiny Super CD | 108.000 |
| Star Trek 25th Ann. -OEM- | 69.000 |
| Star Trek Technical Manual | Telefonare |
| Star Trek Next Generation | Telefonare |
| Syndacate Plus | 148.000 |
| TFX | 108.000 |
| TFX -OEM- | 79.000 |
| The Last Dinasty | Telefonare |
| Theme Park | 108.000 |
| Tornado -OEM- | 59.000 |
| UFO (italiano) | 89.000 |
| Under a Killing Moon (ita) | Telefonare |
| US Navy Fighter | Telefonare |
| War Craft | Telefonare |
| Where...Carmen S. Diego is? | 59.000 |
| Wing Armada | 135.000 |
| Wing Commander III | Telefonare |
| Who Shot Johnny Rock -OEM- | 69.000 |
| Wolf | Telefonare |
| Wood Ruff | Telefonare |
| World Cup USA 94 | 88.000 |
| X Wing Enhanced | 138.000 |
| Zio Arcibald | Telefonare |

**MEGA RACE L. 38.000**

**ACQUISTA L.390.000 DI SOFTWARE E RITIRA IL TUO SONY CDU 55E COMPLETO**

**A L.199.000** + IVA

**SONY CDU 55E** DOUBLE SPEED CD ROM

VERSIONE IDE IN SCATOLA + CAVI + MANUALE + SERIE 10 CD:

| | |
|---|---|
| 1) MULTIMEDIA J. S. | 1) PC KARAOKE |
| 2) ROCK RAP & ROLL | 2) TIME MAN OF THE YEAR |
| 3) SHERLOCK HOLMES | 3) BEST OF MEDIA CLIPS |
| 4) MOVIE SELECT | 4) CD ROM OF CD ROMS |
| 5) PC KARAOKE | 5) KING QUEST V |
| 6) SPACE QUEST IV | 6) WORLD ATLAS FOR MPC |
| 7) HOME MEDICAL ADV. | 7) WORLD FACT BOOK |
| 8) BATTLE CHESS ENCH. | 8) STELLAR 7 |
| 9) ARTS & LETTERS W. | 9) PC ANIMATION FESTIVAL |
| 10) FANTASY 4000 FONTS | 10) DOOM |

**TUTTO A L.298.000** + IVA

## Red CD

### ADULTS CD (Vietati ai minori di 18 anni)

| | |
|---|---|
| 101 Sex Position 1 or 2 | 85.000 |
| 3 D Beauties | 69.000 |
| 3 D Darling | 69.000 |
| 3 D Dream Girls | 69.000 |
| Adult Almanac | 119.000 |
| After Dark Trilogy | 89.000 |
| Amorous Asian Girls | 79.000 |
| Asian Invasion | 79.000 |
| Asian Ladies | 69.000 |
| Best of Vivid | 89.0000 |
| Bodacious Beauties | 69.000 |
| Buttman's European Vac | 99.000 |
| Cat & Mouse | 109.000 |
| College Girls | 59.000 |
| Cream de la Cream | 79.000 |
| Debbie Does Dallas | 69.000 |
| Devil in Mr. Jones | 59.000 |
| Dream Girls | 69.000 |
| Dream Machines | 109.000 |
| Fantasy Interactive | 89.000 |
| Fao 2 or 3 | 55.000 |
| Forbidden Pleasures | 79.000 |
| Girls, Girls, Girls | 55.000 |
| Hidden Obsession | 55.000 |
| Hotter Heaven | 79.000 |
| Insatiable | 69.000 |
| Interactive Sampler | 19.000 |
| Legend of Kamasutra | 69.000 |
| Legend of Porn II | 55.000 |
| Max Hardcore Anal | 69.000 |
| Mystique of Orient | 69.000 |
| Neuro Dancer | Telefonare |
| New Wave of Hookers | 69.000 |
| Oriental Hot Nights 1 or 2 | 29.000 |
| Penthouse Interactive | Telefonare |
| Pretty Baby | 29.000 |
| Princess of Persia | 69.000 |
| Sakura | 29.000 |
| Scissors n Stone | 99.000 |
| Topless Dancer | 59.000 |
| Virtual Virex | Telefonare |
| Wicked Interactive | 109.000 |

**RIVISTE AMERICANE ED INGLESI DI VIDEOGIOCHI E COMPUTER DISPONIBILI ANCHE PER CORRISPONDENZA E ALL' INGROSSO**

**CONSOLLES DEPARTMENT® DICE NO ALLA PIRATERIA. IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!**

RICERCHIAMO AGENTI PER ZONE LIBERE

## FLOPPY

### GAMES ON FLOPPY DISK

| | |
|---|---|
| 1942 Air Pacific War | 118.000 |
| Aladdin | 88.000 |
| Armored Fist | 98.000 |
| Battle Chess | 29.900 |
| Chaos Engine | 78.000 |
| Chess Master 3000 | 48.000 |
| Colonization - Civilization II | 98.000 |
| Dawn Patrol | 105.000 |
| Delta V | 105.000 |
| Descent | 88.000 |
| Doom II | 89.000 |
| Dreamweb | 105.000 |
| Dune | 48.000 |
| FIFA int Soccer | 85.000 |
| Goblins II | 48.000 |
| Grand Prix | 48.000 |
| Harpoon II | 118.000 |
| Heimdall II | 88.000 |
| Indiana Jones Fate of Atlantis | 49.900 |
| Indycar Racing | 98.000 |
| Indycar Track I - Circuits | 38.000 |
| Indycar Track II - Paint Kit | 48.000 |
| International Tennis | 75.000 |
| Iron Assault | 89.000 |
| Jack Nicklaus Golf | 48.000 |
| Jimmy Connors Tennis | 29.000 |
| John Madden F. | 29.900 |
| Kickoff 3 | 68.000 |
| Lemmings New World | 118.000 |
| LHX Attack Chopper | 29.900 |
| Lion King - Re Leone | 85.000 |
| Monkey Island II | 49.900 |
| Mortal Kombat | 78.000 |
| Nascar Challenge | 48.000 |
| Nascar Racing | 99.000 |
| Outpost | 98.000 |
| Overlord | 118.000 |
| Pagan Ultima VIII | 148.000 |
| Patriot | 48.000 |
| Police Quest III | 48.000 |
| Power Drive | 78.000 |
| Rampart | 29.900 |
| Rex Nebular | 48.000 |
| Sam & Max (ita) | 128.000 |
| Sensible Soccer - New Int. Ed. | 48.000 |
| Sim City | 49.900 |
| Simcity 2000 | 128.000 |
| TFX | 118.000 |
| Theme Park | 118.000 |
| Tie Fighter | 99.000 |
| Tornado & Desert Storm | 108.000 |
| UFO (Italiano) | 89.000 |
| Winter Games | 17.000 |
| World Cup USA 94 | 88.000 |
| X - Wing | Telefonare |

**Sei un rivenditore?**
DIVENTA ANCHE TU **CONSOLLES DEPARTMENT® POINT**
TELEFONA AL 02-4222684

QUI PUOI USARE

Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

**Questi games li puoi trovare a Milano al N° 22 di Via Lorenteggio (sotto i portici)**

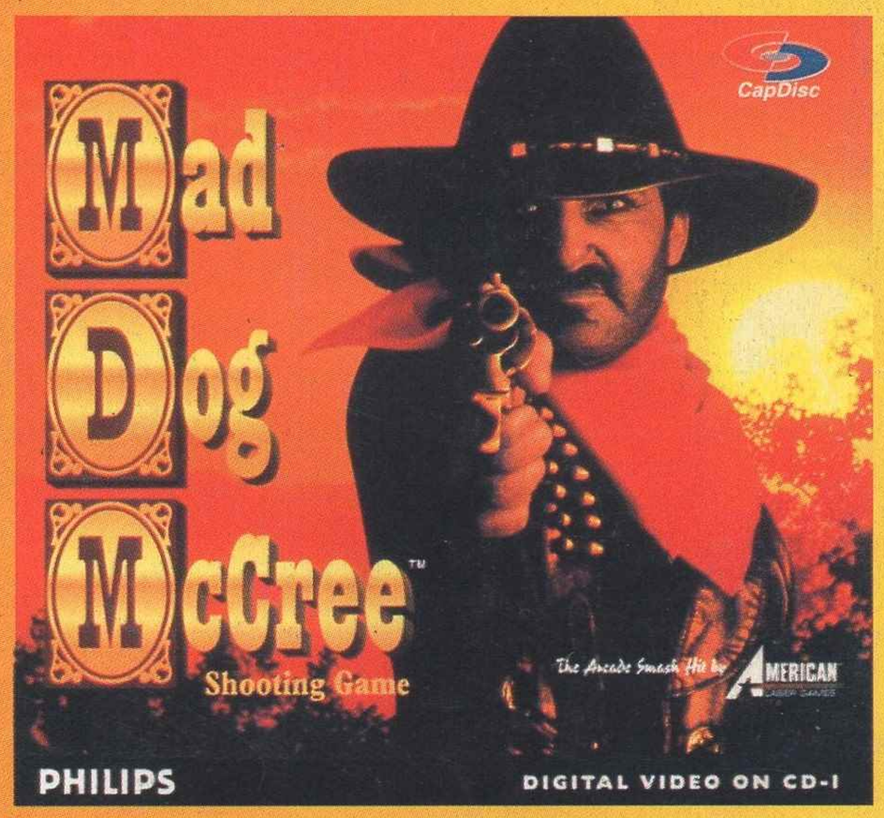
**Tel. 02 - 42 300 10**

Negozio:Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72

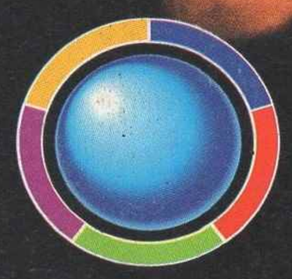
**VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA PREZZI DEL SOFTWARE IVA INCLUSA**

CD-i
GAMES

# Prendi il revolver e sfida Mad Dog.




- *Un'appassionante sfida nel vecchio West con attori veri !*
- *Confezione comprendente pistola-telecomando per un gioco più realistico.*
- *Disponibile in versione CD-i con scheda Digital Video.*
- *Disponibile nei migliori negozi di Elettronica di Consumo e Computer Shop.*
- *Codice n° 8150101.*



Philips Media

PHILIPS

Publitrust MONZA